
Nº 8
795 ptas.
4,78 €
CD-ROM de regalo para PC
Loading CD
REVISTA INDEPENDIENTE DE PlayStation Y OTRAS VIDEOCONSOLAS
MARVEL VS. CAPCOM 2
¡¡PRIMEROS DATOS KOF'2000!!
MANGAS DE MEGAMAN
PANZER WARFARE
GRAN TURISMO 2
GRANDIA 2
DOUBLE CAST
GUILTY GEAR X
KOF'99 EVOLUTION
VAMPIRE HUNTER D
PIKACHU GENKI DECHU
ZELDA MASK OF MUJULA
BIO HAZARD GUN SURVIVOR
KONAMI
UN REPASO A LA MÁS CARISMÁTICA COMPAÑÍA DE VIDEOJUEGOS...
DOSSIER KONAMI
Ilustración con © 1999 Mine Yoshizaki. TwinBee © Konami
8 414090 210607 00008



Loading, Abril de 2000

Staff

Dirección General: Mª JOSÉ CASTRO
Redactor Jefe: SERGIO HERRERA
Colaboradores: Carlos Martín Estévez "Endimion", Manuel López Olvés "Megaman", Rafael Fernández Barbero "Mangafan", Javier Herreros Álvarez "Solid Snake", Wenceslao Muros Gálvez "Amano", José Moreno "Evil Ryu", Jordi Dorce "ZeroSith", José Manuel Fernández "Spidey", José Ángel Ciudad "Ryagami", Francesc Martínez "DevilKen" y Alberto Díez Bona "Guile".
Contenido del CD: JOSÉ GARCÍA, SERGIO HERRERA

Secretaria de dirección: ROSANA JIMÉNEZ
Administración: YOLANDA MONTÓN, LUISA GARCÍA
Director de producción: JOSÉ GARCÍA
Suscripciones: (93) 477 02 50
Maquetación y Diseño: SERGIO HERRERA, ARES INFORMÁTICA, S.L.
Corrector de textos: JOSÉ ÁNGEL CIUDAD

Redacción y administración: Avda. Mare de Deu de Monsterrat 2. 08970. Sant Joan Despí (Barcelona). Tel: (93) 477 02 50. Fax: (93) 477 22 84.

Fotomecánica: ARES Informática S.L.
Impresión: Rotographik, S.A.
Duplicación CD's: MPO Ibérica
Distribución: COEDIS S.A.
Depósito Legal: B-11.747/99



EDITA:
ARES INFORMÁTICA, S.L.
Presidente: ALBERT RODRÍGUEZ
Directora General: Mª JOSÉ CASTRO
Director Técnico: JOSÉ GARCÍA
Director Adjunto: RAMÓN CARDONA

Editorial

Y llegamos al 8. La verdad es que cada mes nos encontramos más centrados con respecto al público que realmente ha estado buscando toda la vida una revista como ***Loading***. Aún así, estamos muy interesados en seguir indagando sobre vuestros gustos, sobre lo que queréis que os ofrezcamos cada mes. Quienes hayan visitado la web experimental de ***Loading*** habrá encontrado una breve encuesta. Nos gustaría que todos los que no podáis acceder a la web nos remitáis una encuesta que os vamos a incluir en este número. A ver si entre todos nos aclaramos un poco más. Os recuerdo la dirección habitual, por si os animáis a formar parte de nuestro elenco de lectores activos.

LOADING
Avda. Mare de Deu de Montserrat 2
08970 Sant Joan Despí (BARCELONA)

La dirección de la página web: http://loading.cjb.net/

Este mes incluimos un comentario de opinión de uno de nuestros lectores, y nos gustaría que siguieseis enviando más como este.

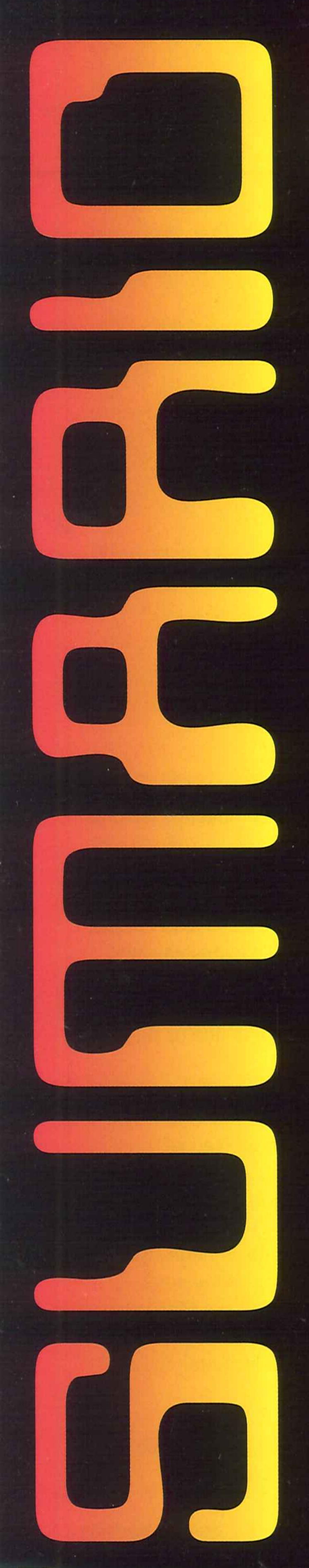
Incluimos el primer dossier centrado exclusivamente en una compañía de videojuegos. Por el gran logo que acompaña este texto os haréis a la idea de que se trata de **Konami**. Esta compañía, simbólica donde las haya y completa como ninguna, merece un buen dossier que se ha procurado llevar a cabo con la máxima exactitud posible. Es posible que falten algunas cosas y tal, pero la trayectoria de esta compañía es realmente impresionante. A ver lo que os parece...

Por cierto, en el CD hemos incluido una recopilación de gambas que nos llegó vía e-mail, entre las cuales existen muchos errores, cosa por la que hemos hecho una réplica que también se haya en el CD (ver apartado de "varios").

Quienes hayan adquirido la versión con CD de ***Loading*** se encontrarán con que este mes no hemos incluido apartado musical, aunque hemos puesto otra vez directorios con imágenes (merchandising, sobre el cual también hemos puesto un artículo dentro del CD). Sabemos que el apartado musical es de vuestros favoritos, pero principalmente nos hemos quedado atascados con muchísimos videos y hemos tenido que forzar el CD a no poner música este mes. El mes que viene seguiremos como hasta ahora (y si es posible subiremos la cuota musical ~_~).

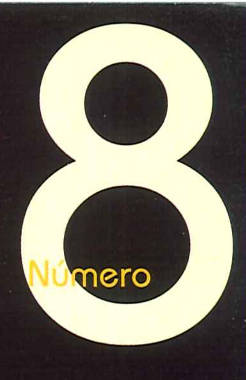
Pues nada, lo dicho. Nos leemos por correo, por e-mail, o en el canal de *irc #frikilandia*. Nos veremos el mes que viene... o en el ***Extra Loading 2***...

Sergio Herrera



Loading

REVISTA INDEPENDIENTE DE PlayStation Y OTRAS VIDEOCONSOLAS



NOTICIAS FEBRERO

SONY:

Para el próximo mes quizás sepamos si **Sony** vió cumplidas sus expectativa de vender un millón de **PS2** solo en la primera semana, siendo vendidas solo en el primer día sobre unas 400.000 o 500.000 unidades. Por lo pronto comenzamos a ser consciente que los juegos de **PSX1** funcionaran con sendas mejoras gráficas similares a las que nos ofrece ***Bleem!*** Pero que no todos los juegos son compatibles. El **DVD** puede ser utilizado para ver películas, pero necesitamos de la **DVD System Card** para ello, y que **Sony** planea lanzar un mando a distancia para hacer mas fácil la tarea. Por cierto, que **Sony** planea lanzar una versión *arcade* de **PS2**, y compañías como **Konami, Namco, SNK, Capcom, Jaleco, Tecmo** y **Hudson** ya estan trabajando para ella.

Los que tuvieron suficiente suerte (por no decir del dinero) y pudieron hacerse con su **Playstation 2** seguramente ahora podrán disfrutar de ***Ridge Racer V, Kessen, Street Fighter EX3*** y ***Eternal Ring*** como los primeros títulos para esta consola. Días después aparecería ***Drum Mania, Majohg Taikai III y A6.*** Próximamente se anuncian juegos como ***The Bouncers*** que llegara con un poquito de retraso, ***Gran Turismo 2000, Driving Emotion Type-S*** de **Square**, y ***Dark Cloud*** entre los mas esperados.

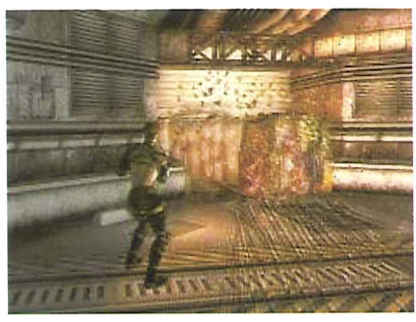


Anuncia **Sony** un espectacular *Horror Game* titulado ***Extermination,*** programado por un nuevo equipo que se hace llamar **Deep Space** y que en realidad es en gran parte el mismo que ha desarrollado el famoso ***Biohazard (Resident Evil)*** de modo que promete mucho. Por lo pronto sabemos que todos los hechos se mueven entorno a un laboratorio secreto experimental que ha creado horribles monstruos, realmente originales. Será para **PS2** y todavía no tiene fecha de aparición.









Para hacer frente a **Konami, Sony** va a hacernos llegar ***Be On Edge***, un juego musical con cierto parecido a ***Parappa the Rapper***. Parece que el juego esta patrocinado por **MTV**, pues toda la historia se desarrolla en la propia cadena de televisión. Todo estoy y mas en tu **PS2.**

En la linea de los juegos de puzzles **Sony** pone su granito de arena con un juego de fuegos artificiales (¿¿¿???) Para **PS2** llamado ***Fantavision***.

Microcabin anuncia una avalancha de cubiertas para proteger nuestra **Pocket Station** con variedad de colores y sabores (bueno, esto ultimo no que a nuestro *MrKarate* no le durarían ni cinco minutos) costaran sobre 680 yens y podemos elegir entre 8 colores en transparente y color solido.

NINTENDO:

Nintendo arrasa por todo el mundo con su producto comercial llamado ***Pokemon***. Para ello piensa lanzar el 10 de abril el ***Pokemon Trading Card Game*** para su **Game Boy Color**, y que se espera que sea otro éxito seguro. ***Warrio Land 3*** aparecerá el 29 de mayo, ***Alice in Wonderland*** el 12 de junio, ***Donkey Kong Country 4*** y ***Cristalys*** para el 26 de junio y finalmente para verano ***Pokemon Attack*** y ***Legend of Zelda Triforce Series I.*** Los títulos que todavía no tienen fecha son ***Little Mermaid 2, Legend of Zelda Triforce Series II*** y ***III*** y ***Perfect Dark.***

Mientras se conocen mas datos sobre **Game Boy Advanced**. Parece ser que no tendrá soporte para poligonos (quizás sea por problemas de barrido de la pantalla) pero aparecerán una gran cantidad de juegos en 2D y media de impresionantes gráficos. La consola dispondrá de 4 botones y la potencia de un chip de sonido muy similar al de **Super Nintendo**.

SEGA:

Sega piensa que venderá 6 millones de **Dreamcast** solo en Norte América hasta marzo del 2001. No sabemos si sus expectaciones se cumplirán tras el lanzamiento de **PS2**. Por lo pronto el contraataque de **Sega Japon** se llama **Dreamcast 2** con las siguientes características:
-**RISC CPU** con una unidad de coma flotante de 128 Bit.
-Chip grafico **Power VR DC** de tercera generación.
-Sonido del procesador 32 Bit RISC con 64 canales independientes con calidad de audio CD.
-Sistema operativo **Microsoft**

NOTICIAS FEBRERO

Windows CE Dreamcast operating system 2
-lector de **DVD** compatible con los **G-CD**
-Colores disponibles: 32 Bit, color real
-Modem: 33.600bps en Japón, 56.600bps en *USA* y resto del mundo y posibilidad de cable
-Reloj y reproducción de CD's,reproducción de películas **DVD** , 4 puertos para mandos y soporte de dispositivos **USB**

Mientras en *Japón* **D-Max** planea lanzar una televisión combi con **Dreamcast** (como los clásicos televisiones y videos en uno) al precio de 88.888 yens el 21 de marzo.

Virtual On Oratorio Tangram M.S.B.S. Version 5.66, con este larguisimo nombre aparecerá la secuela de ***Virtual On***, el juego de luchas 3D entre mechas que pudimos ver hace unos años por los salones recreativos y que tuvo su posterior adaptación a la olvidada **Saturn**. La versión **Naomi** (**Dreamcast** para recreativas) tendrá la posibilidad de conectar tu **MVS** en una ranura para así poder desbloquear algunos personajes en su correspondiente adaptación a **Dreamcast**. El juego ademas contara con nuevos y espectaculares *airframes* y la posibilidad de bajar mas conectando nuestra consola a *internet*.

Un nuevo accesorio para **Dreamcast** se llamara **DreamEye,** y no será otra cosa que una camara digital que soportara 31 fotos de hasta 640 x 480. Se guardaran en *JPEG* una tarjeta llamada **Flash Memrory** o en tu **MVS**. También tendrá posibilidad de usarse para video conferencia y regalara unos auriculares con micrófono que se conectara a la entrada del *pad*.

Por cierto, que **Sega** piensa lanzar un nuevo cliente de correo para **Dreamcast** llamado ***Hello Kitty Music Email*** con un bonito entorno dedicado a *Kitty*, cuesta 2800 yens y sale el 23 de marzo.

KONAMI:

Gradius III y IV tiene previsto su lanzamiento en **PS2** en formato *CD* para el 13 de abril junto a ***Mahjong Yarouze 2*** y ***Permanent Expert Shogi IV*** este un juego de ajedrez, todo ello en *Japón*, claro.
Dance Dance Revolution Club Versión Dreamcast Edition aparece el día 27 de abril en *Japón*, todavía nos preguntamos si funcionara correctamente la alfombrilla de **PSX** en **DC** con el correspondiente adaptador ;).

Continuando con los juegos musicales tenemos la oportunidad de hacernos con dos fantásticas *handhels* como son ***Bemani Pocket 2000*** y ***Bemani Pocket Hello Kitty*** que contaran con 8 melodias que componer y una gran calidad de sonido. Ambos tienen una mecánica parecida a ***Drum Mania.***

Con un motor de juego similar a los musicales pero donde la música no influye en absoluto llegara a los salones recreativos japoneses ***Punch Mania: Hokuto No Ken***, con tema central basado en el manga que aquí llegamos a conocer como ***Fist of the Nort Star***. La formula consiste en golpear unos círculos de colores tal y como te indica la propia maquina. Una nueva forma de ver los *puchinball* mas divertida y amena.



La versión **PS2** de ***Drum Mania*** contará con la posibilidad de conectar ademas de su mando especial dos guitarras de ***Guitar Freaks*** adicionales que van a dar mayor diversión al asunto. Naturalmente contará con nuevas melodías y modos de juego. De esta forma podemos parecer una autentica banda musical en nuestra propia casa y sin tener ni idea de solfeo.
Mientras ***Dance Dance Revolution 3rd Mix*** aparecerá el 18 de marzo y contara con un nuevo *Diet Mode* que nos indicara cuantas calorías perdemos bailando con el dichoso jueguecito. El juego sera *linkeable* con el *arcade* de ***Dancemania*** y contara con mini juegos para nuestra *Pocket Station*.

Continuando con los juegos musicales, **Konami** anuncia ***Beat Mania Club Mix, Keyboard Mania, Pop N' Music 4, Pop N' Stage EX, Drum Mania 2nd Mix, Guitar Freaks 3rd Mix, Beat Mania Complete Mix 2, Beat Mania II DX 3rd Style y Gun Mania, Dance Mania X*** para *arcades*. Esta ultima sera una versión mejoradisima del ***Dance Dance Revolution*** con sensores 3D que captaran nuestros movimientos y los reproducirán en la pantalla a través del personaje que elijamos. ***Gun Mania*** es un nuevo juego de disparos y ***Pop N´Stage EX*** es una mezcla entre el conocido ***Pop N´Music*** y el ***Dance Dance Revolution*** pero con mas botones.

Konami España anuncia la salida para finales de Abril de la versión europea de ***Beatmania*** en nuestro país. Esta versión contará con una selección de temas aparecidos en los ***Beatmania***s japoneses y unos cuando inéditos, y estará acompañada por el mando correspondiente para jugar a este simulador. El precio rondará las 12.000 pts.

Siguiendo con **Konami España**, ya nos han dado el susto del mes. Junto a ***Beatmania***... ¡¡Van a lanzar el ***Metal Gear Ghost Babel*** para **GameBoy Pocket Color**!! ¡¡Y traducido al castellano!! Preparaos a disfrutar de nuevo con otra gran aventura de *Solid* ^_^.

Y hablando de ***Metal Gear***, ¡¡Ya está a la venta el libro de ilustraciones que

NOTICIAS FEBRERO

recoge todo el trabajo de esta super producción para **Playstation**!! El mes que viene le dedicaremos el apartado *Art Gallery*. ¡¡Para flipar!!

Otro *arcade*. Se estrena secuela del famoso ***Silent Scope***, bajo el nombre ***Fatal Judgement - Silent Scope 2***. La cosa se pone difícil cuando nos rodean decenas de francotiradores...



CAPCOM:

Capcom anuncia algunos títulos para la flamante **Playstation 2**, en junio, ***Jian Wan's***: ***Romance of Three Kingdoms,*** un juego de estrategia militar en la edad media china que goza de mucho éxito en *Japón*. Mientras en verano disfrutaremos de la secuela de ***Silpheed*** (que pudimos ver en **Mega CD**) y ***Gun Griffon Blaze.***

Onimusha, el *horror game* con *samurais* que dejaría de programarse para **PSX1** y de anunciado lanzamiento en **PSX2** aparecerá finalmente este verano. El juego contará con un completo y cuidado entorno 3D y fantásticas secuencias de películas en tiempo real.

Capcom anuncia ***Rival School 2*** para **Naomi (**y próximamente **Dreamcast**) como veis las especulaciones sobre una posible segunda entrega sin tener en cuenta el ***Rival School Evolution 2*** fueron acertadas **^_^**.



También se anuncia ***Maximo***, un juego de temática similar a la famosa saga ***Ghost & Goblins*** pero en un completo entorno 3D similar a todos esos juegos de plataformas que hay en **Nintendo 64** pero para la nueva consola de **Sony**. Su aparicion será en **PS2** en fecha todavía por confirmar.

PuzzLoop (aquí ***Ballistic***) el juego de puzzles será versionado para **Game Boy Color** y **Playstation,** este ultimo costará 3800 yens.
Si creíais que la **CPS2** estaba desechada por **Capcom** estáis muy equivocados pues ***Magic Great Battle*** y ***Mars Matrix*** están previstos para esta placa para *arcades*.

Mientras **Capcom USA** anuncia que su versión recreativa de **Marvel Super Heroes vs Capcom 2** dispondrá al igual que la japonesa de una ranura para insertar la **MVS** de **Dreamcast** y así desbloquear personajes ocultos.

Breath of Fire IV sale en **PSX** el 27 de abril por un precio de 5.700 yens, el juego cuenta con decorados 3D y personajes 2D con mas de 3000 frames de animación. Mientras ***Rockman Dash Episode 2: Great Expectations*** (aquí se llamara ***Megaman Legens 2***) aparece 7 días antes por un precio identico a ***BOF IV***.

SQUARE:

Disney y **Square** firman un acuerdo en el que ambas compañías piensan desarrollar en conjunto algunos *RPG* con personajes **Disney**. El primero tendrá el titulo de ***Disney All Stars*** y contara con el director de la saga ***Final Fantasy***, **Tetsuya Nomura**. El juego se desarrollaran para **PS2** y contara con personajes de animación de alta calidad, juego en linea y múltiples eventos que cambiaran según tu decisión y mini juegos.

Se rumorea que **Square** esta trabajando en una secuela de ***Musashiden*** para **PS2**.

Mientras **Square Europa** planea lanzar ***Front Mission 3*** esta primavera, mientras que ***Vagrant Story, Parasite Eve 2*** y ***Final Fantasy IX*** no tienen fecha de lanzamiento pero están en cartelera para ser los próximos candidatos.

ENIX:

Enix continúa con sus retrasos del esperadisimo ***Dragon Quest VII***, esta vez la escusa es que parece que encontraron ciertos problemas de compatibilidad con **PS2**, de modo que piensan revisar el motor de juego entero hasta que este sea perfectamente funcional en la nueva consola de **Sony**, es que no es para menos, la compañía piensa echar toda la carne en el asador y gastarse 1.000.000.000 de yens en publicidad para este titulo. Las ultimas noticias indican que la cantidad de personajes durante el combate aumentara a 4 y el *The Wagon system* se ha eliminado.

NAMCO:

Namco anuncia ***Cyber Lead II***, una nueva caja para arcades con soporte para **MVS**. Los primeros juegos en aparecer serán ***Japan Pro Wrestling Toukon Retsuden IV Arcade Edition*** y ***Super World Stadium 2000.***

Similar al juego de ***Konami Silent Scope,*** **Namco** hace llegar a los salones recreativos japoneses ***Colgo 13***, basado en un popular manga contará con lineas argumentales totalmente nuevas para la ocasión.

SNK:

SNK tiene programado el lanzamiento de las dos versiones para **Dreamcast** y **Playstation** de ***The King of Fighters ´99*** para finales de Marzo. Más concretamente el 23 para la versión de **PSX** y una semana después la de **DC**.

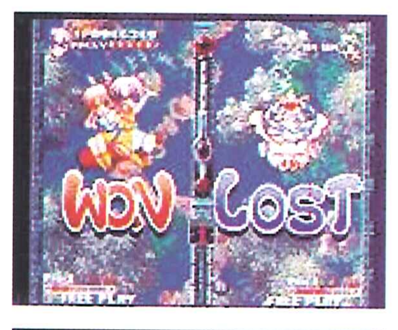




NOTICIAS FEBRERO



También para **Dreamcast** aparecerá ***Twinkle Star Spirits***, una nueva versión del simpático juego de naves con dosis de puzzles que ya pudimos ver en **NeoGeo**.





En los *arcades* aparecerá **Metal Slug 3** este marzo bajo la placa de **Neogeo** de 24 bits.

TECMO:

Finalmente los usuarios de **PS2** veran su correspondiente adaptación de ***Dead or Alive 2***, el juego sera prácticamente identico a su versión para **Dreamcast** pero con algún suavizado en el redondeado de texturas y una nueva opción para 4 jugadores simultáneos. Se dice que el juego correrá a 60fps durante todo momento sin problemas. El juego se ha retrasado hasta el 30 de marzo.

OTROS:

Innocent Tears cuenta la historia de la lucha entre los angeles, los angeles caídos (demonios) y humanos con super poderes en el siglo 22. El juego contara con un entorno 3D con unos fantásticos decorados totalmente interactivos. Todo ello en **Dreamcast**.

Ubi Soft lanza con cierto retraso la versión para **Dreamcast** de la secuela del maravilloso ***Rayman***. Será el día 23 de Marzo en *USA* y suponemos que no tardará en aparecer en España.

Coji Coji es un juego delirante basado en un anime japones del mismo nombre. El juego contara con un sistema similar al conocidisimo ***Monopoly*** pero con un sentido del humor fuera de lo común. Aparecerá el 20 de abril en Japón para **DC** y contara con 80 personajes a elegir.

Prismaticallization es el nombre del próximo juego de uno de las dos empresas que le dio vida al maravilloso ***Guilty Gear***. Tendrá su correspondiente lanzamiento para **Dreamcast** a principios de esta primavera.

Mobil Suit Gundam: Giren's Ambition será el titulo del próximo juego de basado en la famosa serie de anime y que **Bandai Japón** planea lanzar en **PS2**. También veremos de la mano de la famosa empresa juguetera un nuevo juego llamado ***Bikkuriman 2000*** para su consola portatil **Woderswan**, el juego esta basado en una serie de anime del mismo nombre y que aquí pudimos ver por **Antena 3** bajo el titulo de **Super Fenix.**

Taito retrasa su juegos de disparos ***RayCrisis*** hasta Marzo, de modo que cuando leáis estas letras ya podréis tenerlo a vuestra disposición en *Japón* Para **Playstation**.

Ascii anuncia un curioso juego llamado ***Flowers, Sun & Rain*** y que podremos jugarlo este verano en **PS2**. También se anuncia ***Bass Landing 2***, la secuela de popular (en *Japón*) juego de pesca que ademas contará con un nuevo mando especial llamado **Fishing Con 2** (**PS2, Dual Shock 2...** que originales **^_^U**).

Se dice que **Naughty Dogs** esta trabajando en un nuevo ***Crass Bandicot*** de puzzles para **PSX**, y es que el echo de que anunciara de que no lanzaría ninguna secuela plataformera de ***Crass Bandicot*** para **PSX1** (si no ya para **PS2**) no le impide crear otros tipo de juegos con su carismático personaje.

Electronic Arts está trabajando en un nuevo juego de ***James Bond*** para **Playstation 2** basado en el *engine* de ***Quake II***.

Half Life el genial juego de disparos similar a la saga ***Quake*** aparecerá finalmente en **Dreamcast** con nuevos modos de juego no encontrados en la versión original de **PC**.

Se dice que **Eidos** esta trabajando en una nueva entrega de *Lara Croft* basada en la película de **Tomb Raider** de próximo estreno en todos los cines.

Mas rumores sobre la consola que se dice que esta preparando **Microsoft**, parece que dispondrá de ***DVD*** con soporte para leer los **G-CD**, *modem* de 56.600, un procesador central de 1000mhz, 64MB de memoria, 4 GB de disco duro y ***Windows OS***. Se llamara **Microsoft's X-Box Console system** (**X-Box** para los amigos) y sale a finales del 2001. Solo esperemos que no tenga los problemas de cuelgues a los que **Microsoft** nos tiene acostumbrados.

Macross Plus: Game Edition llegara de la mano de **Shoeisha** para **Playstation**. Todos esperamos impacientes este juego basado en uno de los mejores animes de mechas con toques romántico.

Dragon Explorer ~ The Dragonic Trooper es un juego para *arcades* de formato similar a la saga ***Dungeon & Dragons*** de **Capcom.** Hudson esta en pleno periodo de testeamiento que finalizara el 8 de mayo.
U-SA es un juego tipo puzzles de mecánica similar a aquellos juegos que teníamos que introducir una bola en un agujerito moviendo un tablero con la dificultad que si intentábamos meter una podíamos sacar la otra. Aparecerá en **PSX** el 6 de abril por 3.800 yens.

Mangafan
mangafan@teleline.es

PS2
PlayStation 2

Hace ya mas de dos años que empezaron a circular los primeros rumores sobre **PS2**. La sucesora de la consola más vendida de todos los tiempos (excepción hecha de las distintas versiones **GameBoy**), levantándo expectaciones sin limites y matando de frustración a todos los impacientes (yo el primero ^_^). Pero, ¡Oídme, hermanos! ¡La espera ha terminado! En cuando estéis leyendo este artículo la **PS2** ya estará en venta. Bueno al menos en Japón. ^_^U (*ayyy ¡No me peguéis malditos o dejo de escribir!*). Bien. Sigamos. Después del "*PlayStation festival*" que abrió sus puertas el 17 de febrero en Makuhari, cerca de Tokio, ya no queda casi ningún dato desconocido sobre la nueva consola de **SONY**. Y yo, me encargaré personalmente de informaros sobre todo lo que tiene que ver con esa increíble maquina. Así que, los que tengan hambre de información que se agarren a sus tenedores y cuchillos... ¡Porque es hora de comer!

Bueno, como aperitivo os propongo un breve resumen de las capacidades básicas de la **pleyesteichon2**.75 millones de polígonos por segundo, descompresión mpeg2 en tiempo real, 32 Mb de direct rambus, procesador de 300 Mhz, mas de 48 canales de audio de una calidad igual o superior a la de un CD-audio (44.100 Khz. O 48.000 Khz.) Y lector DVD y CD-ROM. Me dejo unas cuantas cosas, ya que hemos tratado este tema en precedentes ***Loading***. Para que los no iniciados se hagan una idea de las capacidades de la **PS2**, que piensen que puede tener gráficos igual de detallados que las mejores *intros* para **PlayStation**, con mejor animación y efectos de sonido perfectos. Y que reproduce videos en formato **DVD**.

Bien, yo cuando me enteré de esto no me lo podía creer pero lo más gracioso del asunto es que toda esta cháchara técnica no es sino la punta del iceberg de las posibilidades de **PS2**, y el iceberg es tan grande que podría hundir a unos barcos tan grandes como la **Dreamcast** de **Sega** y la futura **Dolphin** de **Nintendo** (aunque nunca se sabe...)

Ahora, hagamos una cosa. Imagínate que tienes una **PS2** (*igual ya la tienes si la compraste de importación je,je*). Enciendes la consola. En tu flamante televisor pantalla plana de 40 pulgadas (*ya se que no tienes, pero usa tu imaginación que soñar es gratis*) aparecen las palabras **Sony Computer Entertainment** delante de un fondo espacial en movimiento. Desde ahí puedes acceder a varias opciones. cambiar la hora y fecha, elegir entre los formatos 4:3,16/9,pantalla completa o salida óptica digital. Elegir la salida de video hacia tu televisor. Cable antena, RGB... y por fin elegir el idioma. En el caso de la **PS2**, inglés o japonés. Luego, al tener enchufado







cualquier componente a la consola aparecerá el icono correspondiente (*memory card*, *dualshock2*, *DVD video*, etc.).Y si has tenido la sorprendente idea de meter algún CD-ROM de juego dentro de la consola aparecerá o el logotipo nuevo de la **PS2** o uno muy parecido al antiguo que ya has visto millones de veces en tu vieja **PS1** (*si sí, esa con la lente completamente desgastada...*) en el caso de que el juego sea de esa última. Bueno, en resumen, la pantalla de inicio mas maravillosa y genial de todas las consolas. *Ahem, pero no nos pasemos...^_^U*

Ya veo a algunos *sonymaníacos* babeando por ahí, pero también te veo a ti... Sí, a ti, Que acabas de comprar una **Dreamcast** y que te estás diciendo para tus adentros: "*Bah, ¿Por qué se enrolla tanto el tío este con la pantalla de inicio? ¿Es que la **PS2** no tiene nada más que esto para impresionar?*" Y yo te digo: ¡Pues no! Eso era solo para hacer que mi artículo sea lo más completo posible. Sigamos con el repaso.

Uno de los rumores mas pesimistas sobre **PS2** aseguraba que la consola podía reproducir DVDs, pero que la calidad de estos no estaba a la altura, que no se podían acceder a opciones como el subtitulado, el idioma o bien las opciones especiales como la selección de los ángulos de escena, otras pistas con el "*making of*" (el "cómo se hizo"), video clips con la banda sonora y otras cosillas que le dan un valor añadido a este formato. **Sony** aprovechó el festival para demostrar todo lo contrario tomando como ejemplo la película **Matrix** que es una de las que más aprovechan el DVD. Y para rematar, mostró como **PS2** tiene una calidad comparable con los lectores **DVDs** de última generación (léase los más caros).Su único punto débil está en que no puedes enchufarle a la consola 5 altavoces para tener sonido envolvente. Pero parece ser que esto se puede remediar comprando esas salidas aparte.

Luego vienen los juegos. Seguramente la mayoría de vosotros ya habrá podido apreciar los increíbles gráficos que venían regularmente adjuntados en el CD de vuestra revista favorita (¡No, en ***Playboy*** no! en vuestra OTRA revista favorita...). Para los que acaban de mudarse de Marte intentaré describir con total objetividad la conclusión a la que mi entrenado ojo, segundado por mi excepcional cerebro, ha llegado: ¡SON INCREÍBLES, FANTÁSTICOS, MARAVILLOSOS, GENIALES, ESTUPENDOS Y REQUETEQUETEBUENOS! Lo siento no consigo decir nada peor. ^_^
Pero el aspecto gráfico de un juego no lo es todo obviamente. Y ahora me preguntaréis: ¿Qué más puede hacer **PS2** que no pueda hacerlo otra consola? ¡Venga! ¡Preguntad que sino me callo! Oye tú, el de las gafas, qué haces preguntando en voz alta? La gente pensará que estás loco por hablar a una revista... pero ya que has preguntado te contestaré:

Primero hay que destacar que **PS2** es la primera consola que adopta el formato DVD y como bien sabes, un DVD alcanza los 17 ***gigas*** de capacidad (o sea 17.000 ***megas***) o lo que es lo mismo: Un DVD es capaz de almacenar la información contenida en 22 CDs normales, así que podremos tener juegos que encima de ser diez veces más grandes que un juego "normal", pueden contener tres horas de secuencias de video de alta calidad (la misma calidad que la de una película en formato DVD). Así, para recorrer todo el mundo de un juego tendrías que estar 3 días pulsando la flecha de arriba jeje. No creo que se llegue a tanto, pero poder se puede. De todas formas tampoco hay que ilusionarse demasiado. La mayor parte de los primeros juegos de **PS2** vendrán en formato CD y durante mucho tiempo no se verán DVD que superen los 4.7 ***gigas*** de capacidad. Bueno, siempre es mejor tener demasiado espacio libre que no tener bastante (un aplauso para **Nintendo** y sus cartuchos jajajaja).

En fin, todo esto esta muy bien pero se trata de unos avances completamente previsibles y lógicos. Cada nueva consola trae juegos mas bonitos, que suenan mejor y con mas *megas*. Todo esto ya nos lo esperábamos de la **PS2** (aunque en menor medida). Pero los de **Sony** nos quieren mucho, y quieren hacernos felices (el hecho de que se ganen una pasta en ventas es como un efecto colateral y totalmente segundario XD) y por eso se han esforzado en innovar y desafiar las normas. Aquí nos llegan con las 2 grandes innovaciones:

En primer lugar, la **PS2** nos llega con un procesador central (*emotion engine*) muy potente.300 Mhz no son pocos para una consola. Y como dice un proverbio chino: *"Nunca eres demasiado guapo, ni demasiado bien armado, ni tienes un procesador demasiado potente"*. Bueno puede que el proverbio no sea del todo chino. Está bien, me lo inventé yo. Pues nuestro querido *emotion engine* cuando no se encuentra ofreciéndonos más canales de sonido o divirtiéndose calculándo efectos especiales como partículas, iluminación en tiempo real y otras tonterías, le gusta hacernos la vida imposible. ¿Cómo es eso? Muy sencillo. La inteligencia artificial (**IA**) de los enemigos, la creación de mundos con ciclos de vida completos y realistas son algunas de las otras cosas para las que sirve. Os daré algunos ejemplos. Estas jugando a alguna secuela de ***Resident Evil*** y de repente te encuentras con 3 zombis y un enemigo un poco más inteligente. Digamos un *tyrant*. El *tyrant* te ve, y también se percata de que en tus manos descansa una bonita ametralladora. Como no disfruta respirando por 20 agujeros en vez de 2, coge a 2 zombis y los empuja hacia

ti. Y mientras tú los acribillas levanta el tercero y te lo tira encima. Mientras te caes intentando deshacerte de tu nuevo admirador, él ya ha saltado por los aires, y fíjate por donde, sus garras están suspendidas a tres metros de ti apuntándote. Por culpa de *Newton*, que inventó la ley de la gravedad, las garras se acercan a una velocidad igual al peso del *tyrant* multiplicado por las ganas de dormir que tengo ahora. Seguro que tras el *game over* con fondo sangriento empiezas a darte cuenta que necesitas pensar mientras juegas ^_^.
En cuando a los entornos inteligentes, podemos pensar en algún juego de dinosaurios en el que haya un grupo de *velocirraptores* y un *T-Rex* esperándote en algún sitio. Tú no puedes enfrentarte al *T-Rex* (si no me crees, inténtalo, pero antes mencióname en tu testamento). ¿Qué haces? Pues actúas de cebo haciendo que los *velocirraptores* te sigan a la caverna donde vive el *T-REX* que por una de esas casualidades de la vida tiene dentro la pieza de la maquina del tiempo que te hace falta para acabarte el juego (*¡qué imaginación tengo!*). Despiertas al *T-REX*, luego te escondes, y mientras este último debate de política con los enanos (es que me da pereza escribir otra vez *velocirraptores*), entras en la caverna y te llevas la dichosa pieza, para descubrir al salir que tus enemigos han pactado para las regionales (¿se nota que estamos en la plena campaña electoral?), esperandote con sus muchos dientes bien afilados para cenar. Otro *game over* para ti, otra maldición a los programadores del juego, y a probar otra estrategia.

El otro gran punto a favor de la **PS2** es la enorme apuesta de **Sony** por *Internet*. Radica en muchísimos aspectos. Os describiré los más importantes conocidos hoy en día.

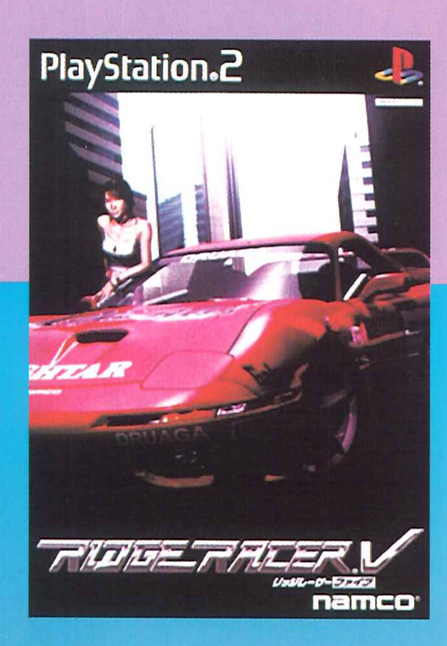
Venta on-line: **Sony** está desplegando una impresionante infraestructura destinada al comercio electrónico. Tienen previsto que las compras digitales supongan un 30% de su volumen de venta. Y yo les daría la razón. El viernes 17 de febrero cuando se puso en marcha la reserva de **PS2** a través de su pagina *web* recibieron más de 100.000 visitas en el primer minuto y se saturó su servidor. Y los minutos siguientes hasta 500.000 entradas por minuto. Difícil de creer, pero aunque hayan sido 10 veces menos (os recuerdo que hablo de datos oficiales de **Sony**) siguen siendo muchísimas visitas. De todas formas con los 800 millones de dólares que están invirtiendo en este sector en colaboración con **IBM** supongo que ya no se les saturará el servidor cuando yo les compre mi copia de ***Gran turismo 2000***. Esas ventas electrónicas suponen una reducción de los costes de distribución muy importante, y como efecto más directo, una reducción de los precios para el consumidor.



Juegos On-line: Bueno, aunque **PS2** no ha sido la primera consola en ofrecer este tipo de servicios (la **Dreamcast** lo hizo antes, lo admito, eso ha sido un intento de no perder hasta el último lector *segamaníaco* de la revista), **PS2** lo hará con más posibilidades y mejor. ¿Por qué? Muy sencillo. Lo primero es que la **PS2** no trae MODEM junto a la consola, y lo que a primera vista parece una desventaja frente a **Sega** es en realidad un punto a favor de la consola. Como todos los internautas lectores de esta revista se habrán dado cuenta, las conexiones españolas (y generalmente europeas) a Internet dejan mucho que desear, y jugar en red vía Internet necesita velocidad. El modem de la **Dreamcast** no es suficiente, ni mucho menos, para este tipo de cosas. Con **PS2** lo más seguro es que haya periféricos distintos en cada grupo de países para aprovechar al máximo las posibilidades de conexión (cable, adsl, rdsi, etc). También es posible, gracias a los puertos *usb* de la consola, que podamos enchufar todos esos dispositivos de conexión disponibles para ordenadores hoy en día, y que serían mas baratos que los de la propia **Sony**. Es un hecho que las posibilidades *on-line* de cada juego van a convertirse en un apartado muy importante a la hora de hacer una valoración del mismo, como ya ocurrió en el **PC**. No hay más que fijarse en ***Final Fantasy XI***, donde se podrán formar equipos con gente conectada. Estarás jugando con un australiano, una americana y un japonés cada uno teniendo sus propios objetivos, haciendo tratos, planes, intercambiando objetos y todo lo que se te pase por la cabeza. Igual de excitante me suena un campeonato mundial de ***StreetFighter*** en el que para participar no tienes que levantarte de tu sillón. Jugando con tu mando preferido y teniendo ahí a todos los amigos apoyándote (si es que no están participando ellos también jeje). O bién formar un grupo de bailarines en el ***Bust a Groove 4,*** compitiendo por la mejor coreografía. En fin las posibilidades son casi infinitas. *Nota de Mr.Karate: ¿También se podrán dar conciertos on-line con los juegos Bemani? ¡Yum! ^_^*

Además de todo esto, **Sony** tiene previsto comercializar un disco duro de 50 ***gigas*** para bajarte de Internet lo ultimo para tu **PS2** (niveles extras para juegos, ayudas, demos para probar el juego antes de comprarlo...). Puede que incluso llegues a ser *beta-tester* (esa gente a quien le distribuyen una versión inacabada para que la prueben y señalen los fallos existentes).Incluso en un futuro no muy lejano se podrían bajar juegos enteros, así como DVDs, CDs de música... un sin fin de productos. No olvidemos que **Sony** es dueña de **Columbia pictures**, una de las más prestigiosas distribuidoras de películas y música que existen.

Como veis, la **PS2** tiene todas las cartas en mano para revolucionar el mundillo de las consolas. A mí me parece que no se va a quedar ahí la cosa. La **PS1** ya hizo que muchos profanos al mundo de los videojuegos cambiarán su idea del jugador medio y pasó de ser la imagen de un niño de 10 años a un "post-adolescente" de 17 o 18 (bueno, la edad media hoy en día es más bien 20-22 años pero la diferencia es mínima). Con un parque de más de 70 millones de consolas en todo el mundo ya es algo casi habitual







encontrar una **PlayStation** en casa del primo, del cuñado y casi de la abuela ^_^. Claro está que el pirateo tuvo mucho que ver con eso. Por lo menos en Europa, y en menor medida EE.UU. La **PS2** puede que consiga vender 2 o 3 veces más que eso, lo cuál no es tan exagerado. Recordemos que es un reproductor DVD de bajo coste. Ya imagino al chaval convenciendo a sus padres de que se compre este lector DVD tan barato "*¡Que también sirve para algunos juegos mamá!*". Si las ventas cumplen con las expectativas de **Sony**, eso podría cambiar notablemente el estatuto de las videoconsolas, que pasarían a ser un vicio de unos cuantos a ser una industria de entretenimiento tan importante (*o más en un futuro lejano*) que la del cine, por poner un ejemplo representativo. Las repercusiones serían menor coste de los juegos (que tendrían el mismo precio que una película), mejor distribución y más dinero invertido en el sector. Puede que superproducciones como los ***Final Fantasy*** y ***Metal Gear*** lleguen a ser algo habitual. Pero tiempo al tiempo, que todavía falta mucho para esto.

Bueno, después de tanto alabar a **PS2** y a **Sony**, supongo que creéis que mi nombre figura en la nomina de redactores corruptos que lleva en secreto **Sony**. Pues no (*ya me gustaría pero no ^_^U... y lo de los redactores corruptos es broma ¿eh? No me vayan a llevar a juicio por eso...^_^U*).Para probároslo ahora os diré algunos de los puntos negros de la consola.

· Sólo tiene dos entradas para mandos en vez de las cuatro que ya se han convertido en estándar después de la salida de **Nintendo64**. ¿No será por casualidad para vendernos *multitaps*? No se, no se...

· Se cambió el sistema de apertura por tapa tan corriente en el mundo de las consolas (y tan práctico) por el sistema de bandeja utilizado para los **PC** (si lo utilizan estos últimos es porque no hay más remedio, no por otra cosa...). Me dicen por aquí que el sistema de bandeja reduce la introducción de polvo y otros agentes nocivos, lo cuál evita en cierta medida que se ensucie o se dañe la lente.

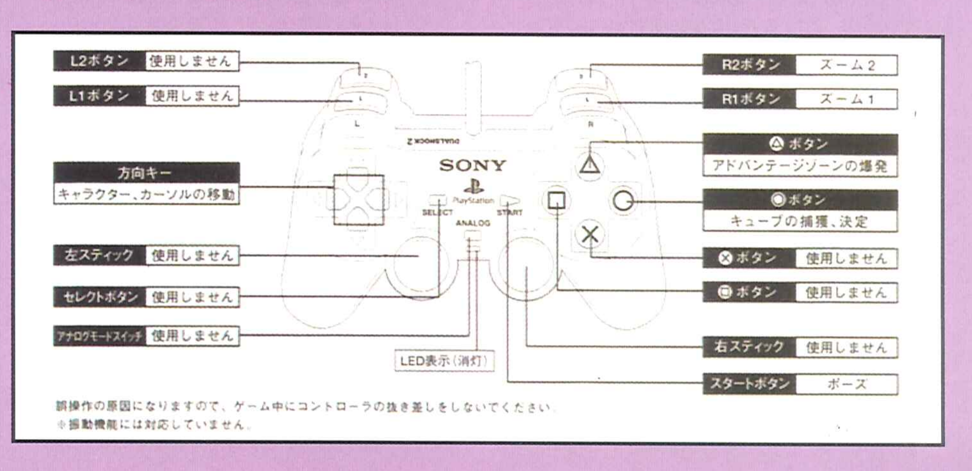
· Hablando de lentes, al contrario de los lectores DVD convencionales (los cuales tienen dos lentes, una para CD-ROMs y otra para DVDs), el lector de la **PS2** sólo lleva una sola lente híbrida que se adapta al tipo de disco que se introduzca. No tiene por qué ser una pega pero quien sabe. El tiempo lo dirá.

· El mando **Dualshock2** se parece mucho a su antecesor, y la cruz que lleva este ultimo no es idónea para juegos de lucha y algún que otro género que me dejo por ahí.

Bueno creo que no me queda nada más que decir y me parece muy fuerte empezar a contaros chistes para rellenar él articulo así que daré por concluido. Si tenéis alguna duda o pregunta que hacer sobre **PS2** o los tigres enanos del Nepal, mi correo electrónico está al final de esta página. ¿Cuál era la página *web* para reservar mi consola?

Gozu
gozu@hotmail.com





SIGUEN DESVELANDOSE DATOS SOBRE LAS SECUELAS DE LA PRINCIPAL SAGA RPG

NOVEDADES FINAL FANTASY

Recientemente una prestigiosa revista del sector nipón en el panorama de las consolas ha entrevistado a *Hironobu Sakaguchi* en relación a las próximas 3 secuelas de ***Final Fantasy*** (***IX***, ***X*** y ***XI***, para los despistaos), y basándonos en esa entrevista nosotros aquí os ofrecemos un pequeño resumen de lo que ofrecerán las próximas entregas del *RPG* de mas éxito de la historia de los videojuegos.

Los primeros comentarios se entornaron en relación a que algunas de las secuelas tuvieran la posibilidad de juego *on-line* a través de **Internet**. Al entrevistador le llamaba la atención que el juego contara con la posibilidad de recibir *e-mail,* navegar y realizar otras muchas cosas mientras estás en plena partida. A esto, *Sakaguchi* le aplicó su simple experiencia jugando en su **PC** desde su "modesta" casita en *Hawai*, donde estaba imposibilitado para hacer estas cosas mientras jugaba en red, y debido a esto recibió muchas quejas de sus empleados y superiores acusándole del retraso en responder sus *e-mails*. ***Final Fantasy*** ofrecerá un completo *browser* (navegador), clientes de correo electrónico y un tablón de anuncios donde cada uno de los jugadores tendrá la posibilidad de dejar sus mensajes, entre otras cosas. Una de las más significativas naturalmente será el *chat* (salones de charla) *on-line* donde los jugadores cambiaran impresiones del juego en tiempo real. Sobre esta opción también se tiene pensado el problema de comunicación entre distintos idiomas, por lo que se tiene ideado un sistema de comunicación mediante iconos, que puede que no solucione todo, pero si va a ayudar bastante. Además se tendrá en cuenta la posibilidad de crear *chats* para cada país del mundo.

Siguiendo con el tema de juego a través de internet se hacen estipulaciones sobre la posibilidad de juego entre los ***Final Fantasy*** de **PS2** y las futuras conversiones para **PC** y compatibles. A esto *Sakaguchi* dijo que era perfectamente posible, tan solo tenía que hacer unas pequeñas adaptaciones gráficas así como de sonido para hacer que funcione en los ordenadores de casa, y que la posible diferencia gráfica y sonora no va a influir en nada en una incompatibilidad de juego *on-line* entre usuarios de ambos sistemas. Además, las posibilidades del juego hacen que podamos echarnos una partidita en casa sobre nuestra **Playstation 2** y luego ir por ejemplo al trabajo o a un ciber-café y continuar la misma partida desde un **PC**.

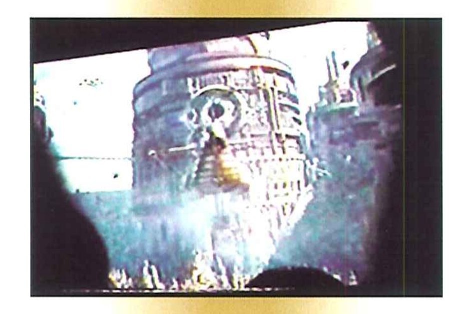
El equipo está trabajando arduamente para depurar el motor del juego, especialmente por la posibilidad de que se sucedan nuevos momentos y aparezcan cosas nuevas en el juego en red. Como por ejemplo, al derrotar un jefe medio y obtener un objeto al azar, este artículo podría ser intercambiado *on-line* y hacerlo mas divertido.

Todo esto y mucho más va a ser posible gracias a los planes de **Sony** por imponer el plan *PlayOnline* donde van a hacer posible jugar desde nuestras casas a velocidades vertiginosas gracias a las instalaciones de fibra óptica (posiblemente estos planes sean exclusivos para Japón).Todo esto será un sueño hecho realidad para el 2001. De todos modos la forma de conexión será lo de menos, ya sea por modem, Pcmania u satélite, el echo es que todos podremos jugar a ***FF*** a la vez.

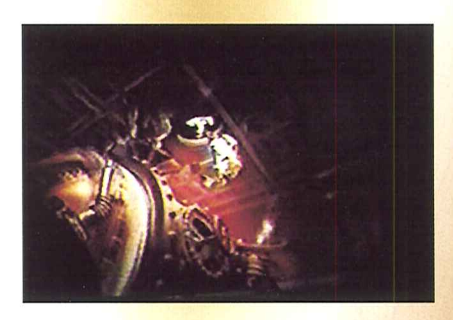
Otra de las muchas posibilidades

IMÁGENES FINAL FANTASY IX









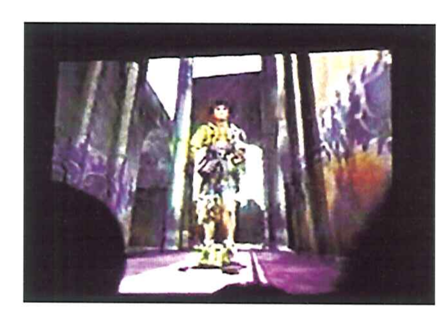






IMÁGENES FINAL FANTASY X

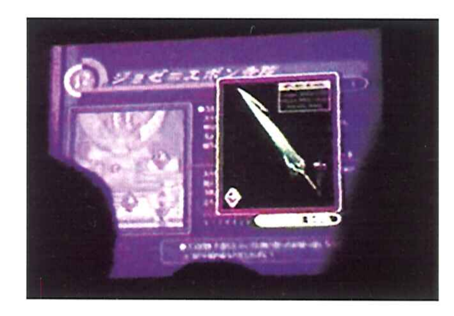




serán la interacción con otros juegos de la compañía. Por ejemplo, podemos jugar a ***Square Baseball*** y que esto tenga influencia sobre el mundo de ***Final Fantasy*** o simplemente como divertimiento para pasar el rato.

Final Fantasy X tiene planeado un lanzamiento en Japón para primavera del año próximo, mientras que ***Final Fantasy IX*** está a punto de ser lanzado y comercializado, pues *Sakaguchi* afirma que está ya casi terminado. ***Final Fantasy X y XI*** quieren ser unos juego con especial hincapié en la jugabilidad más que en el guión enrevesado como hasta ahora, pero eso no quita que la historia sea interesante e inquietante. **Square** tiene planeado vender aproximadamente 5 millones de copias de ***Final Fantasy X*** en todo el mundo.

Un dato interesante es que debido a la saturación de trabajo de *Hironobu Sakaguchi* en otros menesteres (está involucrado por entero en la finalización de la película de ***Final***



Fantasy) la onceava entrega no contará con su nombre como director dejando todo el trabajo en manos de su equipo salvo por alguna pequeña supervisión de su persona y partiendo de un guión inicial creado por el propio *Hironobu*.

Llegando al turno en que toca hablar especialmente de la parte que está más próxima a ser vista en nuestras pantallas, esta entrega tendrá como protagonista a un mago negro en busca de unos cristales mágicos. Se hace hincapié en que el personaje principal no aparece en el vídeo promocional del juego.

Sakaguchi asegura que este ***Final Fantasy*** será el ultimo en centrase en un mundo que no sea ciber-futurístico, de modo que el director quería volver al tipo de mundo típico de la fantasía heroica para recordar viejos tiempos. El juego tendrá la posibilidad de jugar con cada personaje por individual, de modo que podemos elegir un personaje e ir a una parte del mapeado mientras que en otra parte mantenemos a otro de los protagonistas en otra situación, y así poder realizar varias cosas al mismo tiempo. Por cierto, el tema principal de esta saga se llamara *return to the old days* (regreso a los antiguos días) y parece que el que la saga vuelva a sus inicios tiene algo que ver ;).

En este momento el único problema al que se enfrenta **Square** es encontrar un servidor de internet de calidad que se ofrezca a hospedar todos los jugadores de ***Final Fantasy***, pero *Sakaguchi* confía en que esto se solucionará pronto. De todos modos queda un año para el lanzamiento del juego. Por lo pronto ***Final Fantasy X***



podrá ser jugado en el próximo *Square Millenium* que se celebrara en Japón.

Un último dato es que mientras el ***Final Fantasy X*** podrá ser jugado tanto a través de internet como sólo, su onceava parte sólo será posible a través de la red. Tan solo esperemos que la tarifa plana de internet esté impuesta o si no **Timofonic...** digo **Telefónica** se pondrá las botas a nuestra costa.

Estamos ante una saga que sin duda va a marcar un hito entre los *RPG* y que va a crear escuela como ya lo está haciendo hasta ahora. Lo que se tiene planeado es crear un mundo virtual totalmente vivo donde cada jugador pone su granito de arena en una historia totalmente nueva diaria, como la vida real, vaya.

Todos estamos deseando tener en nuestras manos las nuevas entregas de la ***Fantasía Final***, y si sabemos mas cosas las tendréis como siempre en vuestra revista favorita ^_^.

Mangafan
mangafan@teleline.es

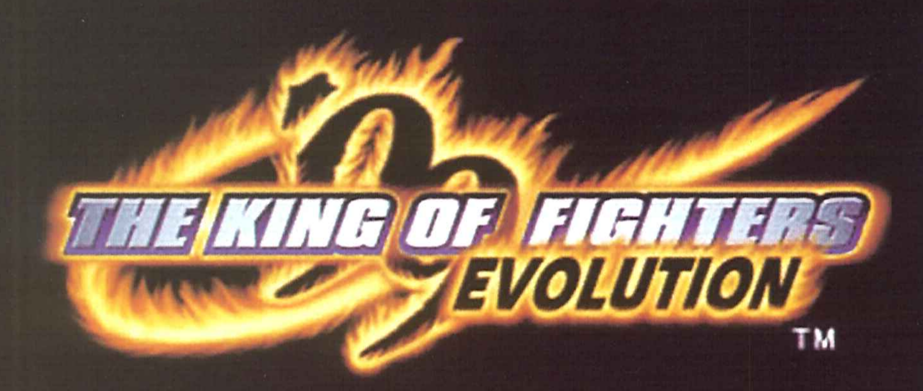


IMÁGENES FINAL FANTASY XI











Cuando se lean estas líneas posiblemente algunos afortunados tendréis (o estaréis a punto de tener) ya en vuestras manos el *GD-ROM* del *The King of Fighters ´99 Evolution*, la versión que la propia SNK va a realizar para nuestra querida (y marginada en nuestras fronteras) Dreamcast.

30 de marzo, una semana después del ***KOF´99*** para **Playstation**, es la fecha de lanzamiento definitiva (por ahora) para que **SNK** haga aparecer en Japón el juego de lucha que los auténticos expertos en el tema estamos esperando, el juego que no sólo tiene todo lo de la versión original, si no que encima tiene la mala leche de superarlo con creces.

Al igual que en ***The King of Fighters Dream Match 1999, KOF99 Evolution*** incluirá una nueva presentación de anime que va a hacer que nos frotemos las manos ante la maravilla que tenemos. Eso si, esperemos que adquiera un poco mas de calidad que su anterior versión, donde los movimientos de los personajes llegaban a parecer un poco ortopédicos y con aspecto de no tener muchas ganas en pelear.



Incluirá decorados 3D basados en 2D. Esto se traduce a que los decorados obtendrán un completo sentido de la profundidad, pero gran cantidad de personajes del fondo y algunos objetos y edificios serán los mismos *sprites 2D* de el *arcade* que pudimos jugar en los recreativos pero integrados en un entorno 3D. Eso si, algunos objetos estarán completamente realizados en 3D (por ejemplo el avión de la fase del aeropuerto) pero con una texturización que no desentona en nada con el resto del decorado. En ocasiones algunos objetos tomarán aspecto poligonal usando las texturas de trozos de los decorados originales. Todo esto consigue que no solo resulte más real y sin desentonar en nada con el resto de gráficos del juego (véase *sprites*), también los decorados adquieren una vida nueva y podemos encontrarnos detalles nuevos como objetos que se mueven a cada tortazo u otras curiosidades. Encima, los señores de **SNK** nos quieren hacer un obsequio tal como tres nuevos e inéditos decorados que pueden poner fin a la sensación de escasez de fondos para las últimas entregas del **KOF.**





También tendremos entre manos la












posibilidad de elegir entre dos opciones de juego. La versión *arcade* y la de *Extra Strikers*. La primera tiene una jugabilidad idéntica a la original, pero si elegimos la segunda opción no podremos cambiar el *striker* (el personaje que podemos hacer que intervenga en la pelea) en ningún momento (en la versión original puedes elegir quien quieres que sea el *striker* en cada combate) pero dispondremos de unos nuevos y flamantes atacantes exclusivos para ***KOF´99 Evolution***. *Goro, Benimaru, Billy Kane, Yamazaki* y la antigua versión de *Athena* con el pelo largo (que para mi gusto estaba mucho mas guapa) y el traje de colegiala y otro clon mas de *Kyo Kusanagi*. Además, los personajes *Kyo original* e *Iori* estarán disponibles desde el principio sin truco alguno y sin quebraderos de cabeza por nuestra parte para intentar traducir los *kanji* japoneses para averiguar el truco (*que si, que metimos la pata con el truco para la versión arcade* ^_^), tan solo insertar el GD, esperar que cargue (poco, que no vean que rápido lee la **Dreamcast**) y a jugar.

No contentos con todo esto, el juego incluirá más y nuevas opciones como *el Survival Endless Mode* donde lucharemos interminablemente hasta quedarnos sin fuerzas, y el *Survival Time Attack Mode* que nos ofrece la posibilidad de luchar con todos con el handicap de tener que controlar el tiempo al dedillo *(poner dedo a lo Dr. Maligno en **Agustin Powers** y hacer risa estúpida* ^_^). Si lográis llegar hasta el jefe final puede que no tengáis que preocuparos por vuestra derrota nunca más.

Otra de las posibilidades, y al igual que en ***KOF DM´99***, es la opción de conectar nuestra **Neogeo Pocket** Color a nuestra **Dreamcast** y poder traspasar los datos del ***King of Fighters R3*** a los de nuestro ***King of Fighters ´99 Evolution***. Con esto podremos jugar con el personaje evolucionado en el *Making Mode* (donde pelearemos por todo el mundo y adquiriremos experiencia, nuevos ataques, e incluso armas) y jugar con él en ***KOF´99 Evolution***. Además, podremos destapar secretos ocultos como nuevas ilustraciones y quién sabe, quizás algo más ;). ¿Podremos ver los diseños de los nuevos personajes del ***The King of Fighters 2000*** al igual que pasaba en ***KOF DM´99***?, dentro de poco lo sabremos.

Además, se rumorea (que no está confirmado) que éste será el primer título de **SNK** con la posibilidad de jugar contra otros jugadores de cualquier parte del mundo vía *Internet*. Imaginad poder apalear a un japonesito chulito desde el propio sillón de casa. Este sueño se puede volver realidad, pero como ya he dicho es todavía un hecho por confirmar, y quizás al final no esté incluido o sólo sea para bajar juegos









Información e imágenes obtenidas del noticiario Madman's Cafe







para nuestra **MVS** o para visitar la pagina web de **SNK.**

Tras el anuncio de ***The King of Fighters ´99 Evolution*** se dijo que los próximos KOF estarían desarrollados bajo la placa **Naomi**. De modo que es posible que el ***King of Fighters 2000*** tenga una estructura similar a este ***KOF ´99 Evolution***. Decorados 3D, personajes 2D y toda la diversión y posibilidades que son características de la saga. De todos modos es un rumor más que un hecho, de modo que sólo nos queda esperar a ver si es cierto.

Mientras, tanto si lo anteriormente mencionado es cierto como si no, ***The King of Fighters ´99 Evolution*** es sin duda la mejor versión que podremos conseguir del ***KOF*** del año pasado, y va a hacer las delicias de los miles de fans de la saga que quieren tener lo mejor de la que es para muchos la mejor saga de lucha. Un título imprescindible que ha visto como su predecesor no a llegado a *España*, y pensamos que éste quizás tampoco va a hacerlo, algo incomprensible sabiendo los muchos adeptos que tiene y sabiendo que **Sega** no tiene que traducir ningún texto (la versión japonesa está incluso en castellano), tan sólo lanzar el título y así ampliar el penoso catalogo de **Dreamcast** en nuestro país. En fin... **Sega España** sabrá lo que hace... pero vista la pésima campaña publicitaria que nos ha ofrecido estas Navidades, me parece que poco nos queda esperar.

Mangafan
mangafan@teleline.es











¡¡¡SNK DESVELA LA IDENTIDAD DE DOS STRIKERS OCULTOS EN KING OF FIGHTERS '99 EVOLUTION, Y QUE PERTENECERÁN A LA PLANTILLA DE KOF'2000!!!

La noticia nos sorprendió en pleno cierre editorial. La versión **Dreamcast** de ***KOF'99*** contará con otros dos luchadores que actuarán únicamente *strikers*, hasta ahora totalmente desconocidos. Junto a la noticia de esta inclusión se ha confirmado el desarrollo de ***KOF'2000*** (nombre aún sin confirmar) para los salones de arcades, aunque no se ha soltado prenda sobre la placa base por la que correrá.

Los nombres de estos dos personajes son *Seth* y *Vanessa*, luchadores cuya aparición en la plantilla de ***KOF'2000*** sí se ha confirmado. Con un aspecto de oficinistas con fuerte carácter, estos posibles miembros del *NESTS* entrarán a formar parte de la nueva trama que gira alrededor de la multimillonaria compañía que organizó el último evento *KOF*.

Seth: Este luchador de origen americano usará técnicas de combate basadas en la autodefensa. En su ataque como *striker* entra en escena con una patada aérea, propinando una serie de *uppercuts* al ponerse en contacto con el contrario.

Vanessa: Su país de origen es actualmente desconocido. *Vanessa* es diestra en el uso de los puños y su técnica se basa en el boxeo. En su ataque como *striker* entra en escena golpeando al adversario por detrás, ejecutando un rápido combo al contacto con el rival. Después de noquearle le hace una burla.

Otros datos de los personajes sobre sus aficiones y características se han declarado, pero no vienen al caso (o sea, que los realmente interesados se hagan con el **Extra Loading 2**). ***KOF'99 Evolution*** se pone a la venta 30 de Marzo.


Mr.Karate

NUEVOS DATOS SOBRE LA SECUELA DE GUILTY GEAR

GUILTY GEAR X

Sin duda alguna, ***Guilty Gear*** se ha convertido en toda una institución en el mundo de los *beat'em ups*, en un título de culto que increíblemente tenemos en las estanterías españolas, justo cuando nadie daba un duro por su distribución aquí (gracias a **Virgin**). Como ya hemos ido informando en los pasados meses, la obra prima de **Arc System Works**, nuevamente de la mano del grupo programador **Team no Blood**, va a contar con una continuación, la cual ya hemos tenido ocasión de contemplar en movimiento.

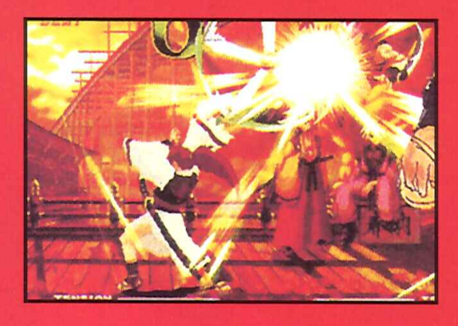
El *hardware* sobre el que el nuevo ***Guilty Gear X*** va a funcionar es ni más ni menos que la placa **Naomi** de nuestra querida **Sega**. Esto no significa otra cosa que, aparte de la denotada calidad que pueda ofrecer bajo este potente soporte, muy en breve podremos disfrutar del juego en una conversión *pixel perfect* para **Dreamcast.**

Tras demostrar todo lo que puede dar de sí moviendo gráficos 2D una consola como **PlayStation**, ***Guilty Gear X*** se prepara para asaltar absolutamente todos nuestros sentidos y abrumarlos como nunca lo ha hecho antes un *one vs. one* bidimensional. Al igual que ya hiciese la primera entrega, tendremos todo un plantel de luchadores de lo más atractivo, con un diseño que parece inspirarse bastante en otros éxitos de la lucha como ***King of Fighters*** o ***JoJo's Bizarre Adventure***, integrados en unos escenarios que gozan de una espectacularidad que rompe con todo lo anteriormente visto en este género, y que se diferencian del primer ***Guilty Gear*** sobre todo en el asombroso uso de colores mucho más vivos y abundantes y por tener bastante más movimiento, todo ello con multitud de planos de *scroll* que nos integrarán de lleno en la pelea de nuestra vida. Así mismo, el número de *frames* ha aumentado sorprendentemente... el más mínimo movimiento ya conlleva una animación fluida como la que más. Vaya, que tan sólo con acordarnos de las suaves y detalladas animaciones que teníamos en ***Guilty Gear*** para la 32 bits de **Sony**, sobre todo teniendo en cuenta que los chicos del **Team no Blood** disponían de 2 megas, imaginaos lo que han hecho ahora... Pero lo más importante es que los gráficos estarán desarrollados en alta resolución... o sea, mientras que los *beat'em up* de compañías como **Capcom** están en una resolución de 320x240, más o menos, el que nos ocupa está en 640x480, toda una revolución en este tipo de juegos y que a buen seguro notaréis como gracias a ello se congratulan nuestros ojos.

En lo que respecta a la jugabilidad, nuevamente contamos con todo tipo de combos (aéreos, encadenados...) que harán que los más virtuosos tengan agujetas en las manos durante meses, unas agujetas que se cogerán muy a gusto ^_^. Los luchadores que por el momento sabemos que estarán, a días vista para que la versión arcade salga a la venta, son *Sol-Bad Guy, Ky Kiske, Milla Rage, Chipp Zanuff, Potemkin, Zato- 1, Faust, Baiken, May, Cradberry Jam* y *Johnn*, notando ausencias como, por ejemplo, la del estrambótico *Doctor Baldhead* o el enano *Kliff*. De todos modos, el elenco final está aún por confirmarse.

Hasta ahora, todo apunta a que muy pronto estaremos ante un *beat'em up* de altura por su enorme calidad, así que mejor que vayamos ahorrando... ¿monedas para la recreativa o para comprarnos ya una **Dreamcast**?

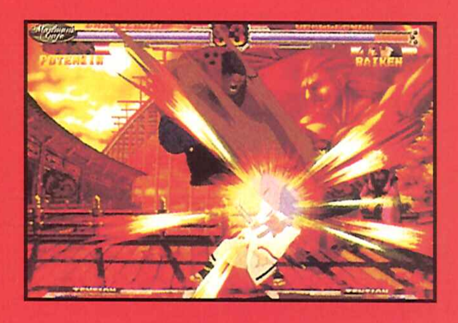
Spidey
Joserparker@retemail.es













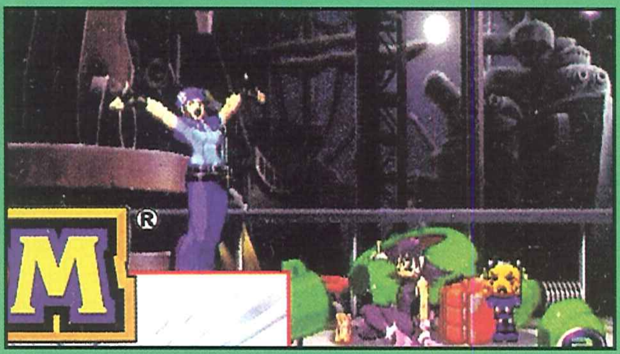


Información e imágenes obtenidas del noticiario Madman's Cafe

Información e imágenes obtenidas del noticiario Madman's Cafe



UPDATE (usease, puesta al día)



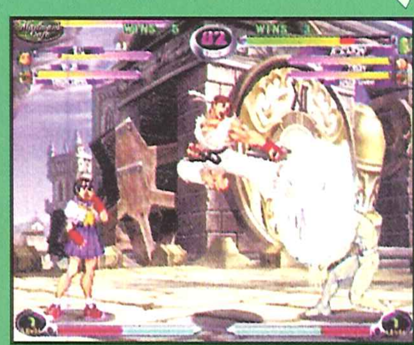
De nuevo estamos ante un nuevo capítulo del noticiario sobre el nuevo *beat'em up* de la saga *Versus* de **Capcom**.

Como ya se dijo, lo que antes eran dúos ahora serán equipos de tres luchadores, que en esta ocasión, con sus poderes combinados, batirán todos los récords en cuanto a las magias más demoledoras vistas en un juego de lucha. Y para récords, el numeroso elenco de individuos con el que **Capcom** nos va a tener entretenidos día y noche. Como ya ultimó *MrKarate* en el pasado número, la cifra de personajes seleccionables puede llegar a ¡¡52!!, aunque si os digo la verdad, y teniendo en cuenta la forma en la que la compañía nipona realiza sus *versus*, es probable que muchos de ellos (crucemos los dedos para que no sea así) sólo hagan las funciones de *partner* (compañeros de apoyo). Lo dicho, los que se presentan en esta ocasión son:

Marvel: *Spider-Man, Capitán América, Cíclope, Magneto, Marrow, Cable, Psylocke, Rogue, IceMan, Gambit, Juggernaut, Doctor Doom, Venom, Hulk, Shuma Gorath, Wolverine y Wolverine sin su esqueleto de adamantium.*

Capcom: *Ryu, Guile, Gouki, Zangief, Sakura, Amingo, Son Son, Rubi, Jin, Anakaris, Hayato, Morrigan, Bulleta, Strider, Captain Comando, Jill y Tron.*

Aquí desde luego 52 personajes no hay, pero es más que probable que tan sólo estos sean los totalmente jugables, mientras que el resto, aún no desvelado oficialmente por **Capcom**, puedan venir del resto de personajes **Marvel** que han ido apareciendo en otros títulos como ***X-Men*** o ***Marvel Super Heroes*** (como *Iron Man o Tormenta*) o bien otros *capcomnianos* como *Chun Li, Ken* o *Sir Arthur*, que muy posiblemente harían, como dije antes, de *partner*.



En **Dreamcast**, los botones **B** e **Y** han sido asignados para los ataques fuertes, y **X** y **A** serán los golpes débiles, mientras que los gatillos **LR** llamarán al *partner*. El golpe medio se ejecuta ahora pulsando dos veces el botón de ataque débil correspondiente. Así pues, el golpe medio se convertirá en un pequeño *combo* de dos golpes (o sea, golpe débil y golpe medio). Esto



En los ataques de Jill veremos aparecer zombies de humanos y perros, pero el super en el que aparece el Tyrant de la primera entrega es simplemente alucinante. Lo que no está confirmado es el hecho de que el tyrant sea un personaje seleccionable, o si hay algún otro personaje resident.





facilita mucho el control en el curioso mando de la consola de **Sega**. De todos modos, aquellos luchadores que comenzaban los tan famosos *aerial atacks* con un golpe medio, como por ejemplo el inimitable *Spidey* (^_^) deberán de ejecutar el movimiento con la diagonal abajo-delante más el puñetazo fuerte. Al pulsar los gatillos **L** o **R** (primer o segundo compañero), llamaremos a uno de nuestros *partners* para que ejecute uno de los tres *variable atacks* que habremos seleccionado al principio de la partida, cada ataque con su particularidad especial. Estos *variable atacks* son infinitos, pero no podremos hacerlos de forma totalmente continua, es decir, que tras efectuar uno de ellos, deberán de pasar unos segundos para que volvamos a tener la posibilidad de realizarlo. Lo que sí podremos hacer sin límite, pulsando los dos puñetazos o las dos patadas a la vez, es intercambiar el luchador que estemos controlando en ese momento por el *partner* en cuestión.

La inclusión de *Jill Vallantine* es toda una alegría para todos los fans de ***Resident Evil***. En un total homenaje a la saga matazombies, *Jill* usará para defenderse de sus enemigos su inseparable *Beretta*, su mortal lanza-granadas y... ¡zombis! Además, tendrá la posibilidad de hacer un ataque en el cual invoca, ni más ni menos que al mismísimo *Tyrant* (¡jarrrrr...!).



Esta es la pantalla de selección de personajes de la versión Dreamcast. En ella podemos ver los cambios de personajes respecto al arcade

Ahora paso a comentar algunos detalles y trivialidades (más que nada porque soy un total fanático de esta serie). Sería muy de agradecer que **Capcom** imprimiese mucha más dificultad en las partidas para un solo jugador, ya que en las precuelas acabarse el juego por completo en el nivel de dificultad más alto era algo extremadamente sencillo, a no ser que llevásemos a un héroe no demasiado poderoso, como el veloz *Strider Hiryu*, con el cual la partida tenía mucho más aliciente. Se lamenta (bueno, al menos yo lo echo en falta) la exclusión de *Iron Man/War Machine*, personaje bastante poderoso cuando se controla con sabiduría. Y por otro lado, me gustaría tirar una lanza a favor del *Capitán América*, personaje que no se suele llevar los favores del público, pero más que nada gracias a su naturaleza extremadamente americanoide, porque el luchador en cuestión es uno de los más manejables y equilibrados de toda la plantilla. Excelente que continúen usando al *Capitán Commando*, luchador muy bien diseñado y bastante poderoso (menudo uno de sus super ataques...). Inexplicable el que hayan metido a *Marrow*, una mutante del universo de los *X-Men* que la verdad, no es un personaje demasiado atractivo... y lo mismo se puede decir de *Shuma Gorath*... ¿acaso no hay suficientes personajes interesantes en **Marvel**? Ni más ni menos que gente como *Punisher* o *Thor* serían algunos de los que a todo fan del cómic le gustaría ver peleando en esta saga.

Sin duda alguna, si eres amante de los *beat'em up* en 2D, sobre todo de los de calidad (como es el caso), la no adquisición de una **Dreamcast** ya no tiene ninguna excusa posible. Y si la cosita está muy mala... pues todos al salón recreativo, hala. Mientras tanto, seguiremos informando.

Spidey
Joserparker@retemail.es

















Mucho ha llovido desde que los sufridos usuarios de Saturn recibieron en sus brazos uno de los mejores juegos de rol habidos y por haber; el mencionado Grandia, que junto con esa maravilla llamada Lunar convirtieron a Game Arts en la compañía rolera por excelencia para la 32 bits de Sega.

Ya en octubre de 1998, **Game Arts** anunció oficialmente el lanzamiento para **Dreamcast** de su continuación, hecho del todo comprensible a causa de que éste ha sido uno de los títulos que más dividendos les ha aportado, aparte de haber significado todo un reconocimiento de cara al usuario de la calidad con la que es capaz de imprimir sus productos esta compañía. Y ahora, en los próximos meses es cuando por fin vamos a poder disfrutar del que, a buen seguro, se convertirá en el por el momento mejor *RPG* de la grande de **Sega**.

En esta ocasión, y como ya habían hecho con anterioridad, los chicos de **Game Arts** han oído la opinión del fandom y han ido aceptando las sugerencias con respecto a lo resultante en la genial primera parte, para lograr así un producto al gusto de los usuarios, algo de lo que muchas compañías tendrían que tomar ejemplo. Así pues, se puede decir que ***Grandia 2*** va a ser el sueño hecho realidad de todo aficionado al *RPG*, y desde luego, por lo que hemos visto, esto va a ser una afirmación con total fundamento.

Preparaos para empezar a alucinar en cuanto veáis en movimiento todo lo que os mostramos en las pantallas. Alucinantes gráficos totalmente tridimensionales (personajes incluidos, toda una novedad con respecto al primer ***Grandia***) rondando los 60 *frames* por segundo, una banda sonora de ensueño y una jugabilidad que posiblemente nos haga olvidar la primera entrega (si es que se puede olvidar una obra tan magna). Todos y cada uno de los poblados que visitemos estarán tan trabajados que la integración en ellos va a ser total. Veremos a los habitantes realizando sus actividades diarias como si de personas reales se tratasen (¿os acordáis del prehistórico ***Lure of the Tempress***? Pues así pero a lo bestia), un detalle que yo recuerde nunca visto en un *RPG* de consola.

Aún acostumbrados a lo que por ahora nos ha mostrado **DreamCast** en lo que a potencial se refiere, nos ha sorprendido de sobremanera el potencial del *engine* 3D utilizado, sobre todo lo referente a los combates (que vuelven a pasar de las dos dimensiones de la primera parte a la total tridimensionalidad que ahora nos envuelve). A pesar de que en ellos no disfrutaremos de los depuradísimos decorados, disfrutaremos de lo lindo con unos efectos de iluminación en tiempo real que realmente enseñan lo que pueden dar de sí 128 bits de potencia. Los combates, (usando el sistema de combates llamado *Grandia's Ultimate Action Battle System*, continuando la tradición de su predecesor), como suele ser habitual, se desarrollarán por turnos, pudiendo incluso hacer en los ataques diversos *combos*, además de las indispensables magias; todo un espectáculo audiovisual en vivo.


(C)2000 GAME ARTS


(C)2000 GAME ARTS



(C)2000 GAME ARTS

En lo referente al argumento, poco os podemos decir, ya que a días vista de la salida del mismo pocos detalles al respecto han dado los creadores. Eso sí, los personajes principales, diseñados por *Kanoe Yuushi* (autor de, entre otras obras, un manga de ***Vampire Saviour***) están perfectamente definidos. Tenemos a *Ryudo* (el héroe por excelencia, un joven de 17 años cazador de monstruos), *Elena* (también con 17 años, es una dulce y bondadosa cantante), *Millenia* (de edad desconocida, tan hermosa como misteriosa), *Loan* (vivaracho chavalín en busca de su destino), *Maregg* (maduro hombre bestia que busca al diabólico ser que atacó su aldea) y a *Sky* (un halcón parlanchín que siempre va junto a *Ryudo*). Queridos lectores, mejor que nos vayamos aprendiendo estos nombres, pues si somos sabios haremos de estos personajes nuestros compañeros de aventuras por mucho tiempo.

Pues por el momento poco más podemos añadir sobre la nueva obra de **Game Arts**. Sin duda alguna será todo un número uno en el género de los *RPGs*, y nuevamente, esta compañía se catapultará como la **Square** de **Sega**. Mientras tanto aprovechemos el lanzamiento *PAL* del primer ***Grandia***, que un estreno como éste en nuestro país no ocurre todos los días, ¿verdad?

Spidey
joserparker@retemail.es



Arika no es considerada una de las grandes des sector de los video juegos, pero con sus contados pinitos en este campo, se ha logrado hacer un pequeño hueco entre las estanterías de unos cuantos usuarios japoneses y otros tantos del resto de países del mundo. Mientras que a nuestras fronteras el único titulo que ha llegado realizado por esta compañía es el ***Street Fighter EX Plus Alpha***, en *Japón* ya ha salido su continuación y tres entregas de la adaptación de la serie televisiva (así como de manga) ***Card Captor Sakura***. Desde hace algunos meses, **Arika** anunciaba la tercera entrega de la saga poligonal de ***Street Fighter***, el ***Street Fighter Ex 3***.

Playstation 2 es la consola que alberga a la criatura, y es que gracias a la potencia de la recién nacida consola de **Sony, Arika** ha pensado poner a trabajar duramente a todos sus programadores en que es sin duda la mejor entrega de la saga por varias razones. Primero por sus grandiosos gráficos poligonales. Es posible que no sea lo mejor visto en **Playstation 2**, sin ir mas lejos, ***Tekken Tag Tournament*** ya le supera con creces ofreciendonos unos gráficos tan maravillosos como los de las intros animadas de ***Tekken 3*** para **Playstation**, pero ***Street Fighter Ex 3*** no se queda muy atrás.

Arika ha conseguido crear unos personajes bien definidos, haciendo que los músculos de los brazos, piernas y demás partes del cuerpo no solo sean simples texturas sobre una base de polígonos, si no que ademas, gracias a la gran cantidad de polígonos de **PS2**, pueda mostrarnos unos brazos con sus contornos musculosos reales resaltados por los grandiosos efectos de luces. Las caras están perfectamente logradas, *Ryu* llega a parecer el de aspecto de facciones de cara bien definidas y mas maduras que vimos en ***Street Fighter 3***, *Sakura* parece una colegiala japonesa de verdad al igual que *Chun-li* que da la sensación de querer salir de la pantalla. *Blanca* adquiere un aspecto fiero como nunca, y las descargas de energía hacen que de miedo el solo echo de mirarlo, y *Zangief* parece que nos va a comer de un bocado cuando enseña la dentadura.

Los rasgos faciales, al igual que la musculatura del cuerpo tienen un moldeado real que nada tiene que ver a las típicas caras texturizadas que nos tienen acostumbrados (ver el ejemplo de expresiones faciales de *Zangief* que nos ofreció **Arika** como ejemplo) y hasta los ojos parecen que se salen de sus órbitas cuando el personaje piensa atacar con fiereza. Los luchadores cambian de cara en todo momento, con cada movimiento y durando todo el combate llegando a parecer totalmente vivos.

Lo único que podemos reprochar gráficamente pudría ser la calidad de los decorados, que pese a ofrecer un entorno 3D, sin duda no llegan a una calidad como la que tenemos en ***Dead or Alive 2*** por ejemplo, donde los luchadores realmente se desplazan por ellos y ademas se traspasan de un escenario a otro. En ***Street Fighter Ex 3*** los fondos en muchas ocasiones son simples texturas posicionadas de forma que parezcan 3D (algo así como los puzzles 3D o recortables) y ademas siempre están a la misma distancia sin acercarse en ningún momento para verlos mas de cerca.

Sobre los movimientos y la jugabilidad solo cabe decir que es aproximadamente igual que el de las anteriores entregas. **Arika** continua ofreciendonos esos movimientos que pese a no ser malos a veces dan la sensación de un poco ortopédicos al no ser obtenidos a través de la captación de movimientos de actores reales. Esto no es ni mucho menos malo, a mi entender la compañía nipona lo hace con todo el saber y la experiencia de otros juegos donde gracias a sus ultrarealisticos movimientos se vuelven torpes y de difícil manejo (eso se debe a que tienen que terminar de desfilar todos los *frames* para enlazarlo con otros y así no perder realismo) de modo que se pierde jugabilidad. Gracias a esto ***Street Fighter Ex 3*** se vuelve mas dinámico y mas jugable. A este respecto nos ayuda el tipo de visión de 2D y media, que salvo en contadas ocasiones (super ataques por ejemplo) siempre nos ofrece una perspectiva ladeada similar a la de los típicos juegos de luchas 2D y sin engañar y marear la vista con





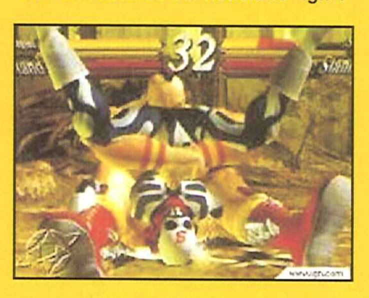


El modo de juego de 2 contra 1-2, ya famoso por aparecer en la saga Street Fighter Zero, es un gran aliciente para esta tercera entrega





Arriba: Portada del juego para PlayStation2.
El resto de las imágenes incluidas en esta página se han obtenido del noticiario "ign".









extraños movimientos de camara.

El juego ofrece 16 personajes y la posibilidad de alguno secreto. Por ahora se sabe que *Ace, Sakura, Ryu, Ken, Chun Li, Guile, Skullomania, Sharon, Zangief, Vega, Blanka, Dhalsim, Doctrine Dark, Hokuto* y *Cracker Jack* aparecen con toda seguridad. Todos ellos mantienen todos los ataques de anteriores entregas (salvo *Ace* que es un personaje totalmente nuevo) mas algún nuevo super ataque. Como veis, el jefe final sera, como no, *Bison* (*Vega* en *Japón*) que vuelve a la carga para no dejar dormir a *Ryu*.

Street Fighter Ex 3 cuenta con numerosas opciones. *Original Mode*, o lo que es lo mismo el *Modo Arcade* donde nuestro personaje tendrá que defenderse de todo el que se interponga en nuestro camino hasta llegar al jefe final. *Arena Mode*, donde podremos jugar de dos a cuatro jugadores en *Tag Battle* (por relevos), *Dramatic Battle* (similar a lo visto en ***Street Fighter Zero 2*** y 3) o *Team Battle mode* que requiere el **PS2 multitap** para así jugar por equipos *2 VS 2*, sin duda una de las grandes novedades del juego y de las mas divertidas. *Training Mode* donde podrás poner en practica los ataques y combos para así partirle la cara a tu amigete y por ultimo están las diversas opciones de cambio de calidad sonora, dificultad, leer y grabar partidas... también parece ser que se puede personalizar tu luchador con algunos pequeños cambios en cuanto a la potencia de ataque.

Entre las opciones no estaría nada mal un flamante modo para potenciar nuestro luchador similar al aparecido en ***Street Fighter Zero 3***, donde podíamos mover el personaje por todo el mundo luchando contra ejércitos de enemigos (a veces de 3 en 3) hacernos mas poderosos, grabarlo en la **memory card** para luego introducirlo como nuevo personaje, pero no todo puede ser perfecto.

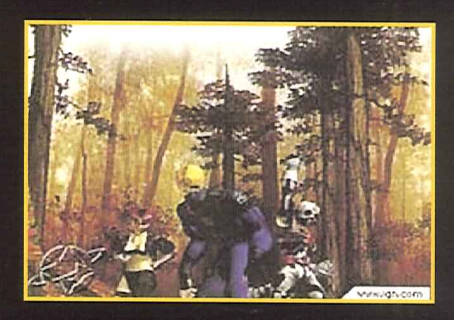
El juego apareció en *Japón* junto a el lanzamiento de la **Playstation 2** (4 de marzo) al precio de 6800 yens en formato CD, y es uno de los títulos mas llamativos de la primera hornada de juegos para esta consola, en especial para los fans de los buenos juegos de luchas y de **Capcom** en general.

Mangafan
mangafan@teleline.es





















Muchos de nosotros creíamos que el término estrategia estaba destinado únicamente a nuestros ordenadores personales...pero con la aparición de varios títulos como ***Summon Night*** nos damos cuenta que no es así. Nuestras **Playstations** aún tienen mucho que decir, o si no, echadle un vistazo al juego que comentamos a continuación.

Banpresto, empresa responsable de otros títulos de estrategia en el mundo consolero, nos ha acostumbrado a increíbles aventuras de este tipo. Mediante sencillos desplazamientos de nuestros protagonistas a través de "baldosas", limitando éstas los movimientos de los mismos, habremos de efectuar misiones que consistirán en coger objetos, derrotar a enemigos, etc... Esto, lo hemos visto en otros juegos hace unos meses como en el conocido por muchos de vosotros, ***Super Robot Taisen*** (*Ultramanes* y compañía, ya sabéis). Pues bien, tan solo hace unas semanas que **Banpresto** sacó a la venta en Japón el maravilloso y apetecible ***Summon Night***. Empleo estos calificativos porque parece ser que allí, el fenómeno ***Summon Night*** es toda una realidad. Además del fantástico videojuego, se le ha hecho una campaña de publicidad, la cual no tiene nada que envidiar a lo que aquí en España se hace con , por ejemplo, los ***PcFutbol***. Se llegó a hacer incluso un anuncio con personajes reales, interpretando a los protas del juego.(Algo así como lo que **Capcom** hizo con ***Street Fighter 2 Turbo*** de **Super Nintendo**...que tiempos).

Nada mas comenzar el juego nos deleitarán con una introducción épica. Sencillamente maravillosa. Tras disfrutar con ella, nos darán para seleccionar a cuatro estudiantes los cuales cuentan con un diseño envidiable como podréis observar.

La aventura comienza con los cuatro protagonistas conversando camino del cole, charlando entre ellos de lo bien que se lo habían pasado el fin de semana y demás. Entre unas cosas y otras, una voz resuena en nuestra cabeza... pidiéndonos nada más y nada menos que salvemos un mundo paralelo al nuestro. Posteriormente seremos teletransportados a dicho lugar, ante nuestra atónita mirada. Tras una trifulca con unos ladronzuelos, un joven caballero nos salvará y nos llevará a su morada. Será desde este punto donde partiremos a nuestra aventura. El caballero, llamado *Raid*, nos hablará de su mundo, *Rimbaun*. Nos cuenta lo que debemos hacer para salvarlo y las numerosas batallas que deberemos hacer frente a lo largo de toda la partida. Como único objetivo tendremos la peligrosa misión de salvar *Rimbaun*.

Para que os hagáis una idea del cambio de mundos que aparece en ***Summon Night***, tomad como referencia la serie de manga ***Fushigi Yugi*** o la más reciente ***Visión de Escaflowne***. No son calcadas, pero a mí, el viaje en el tiempo a otra dimensión alternativa me sonó bastante.

Seguro que si muchos de vosotros habéis jugado a otros juegos de estrategia, véase ***Final Fantasy Tactics*** o ***Vandal Hearts***, esperaréis encontrar algo muy semejante. Pues seguramente

























estaréis muy equivocados. ***Summon Night*** mezcla con arte y estilo dos tipos de juego, los conversacionales y la estrategia pura y dura. Cada vez que comience un día nos encontraremos situados en la casa de nuestro buen amigo, el caballero *Raid*. Allí, tan solo con la ayuda de unos iconos, iremos charlando con la gente que nos encontremos, hasta salir a un mapa (modo conversacional). Los combates vendrán marcados por la señal de *"Event"*, que será la encargada de decirnos cuándo y dónde tenemos que luchar (modo estrategia).

Si estos dos sistemas de juego nos pareciesen pocos y necesitaramos más para estar más a gusto jugando a ***Summon Night***, **Banpresto** nos da la posibilidad de jugar con pequeñas pruebecillas, bastante variadas y curiosas, entre las que destacaremos el ayudar a una niña a pescar hasta la divertida búsqueda de un ninja a lo largo de un rastro que nos irá dejando (es para verlo...te partes ^_^).

Vayamos con lo elemental de ***Summon Night***, los combates. Muy del estilo "baldosín" ***Vandal Hearts***, tendremos total libertad de acción para movernos por casi todo el escenario que se nos muestra, dependiendo de las posibilidades y recursos que nuestros protagonistas tengan. Además poseeremos un cierto nivel de experiencia y poder, como si de un juego de rol se tratase, el cual irá aumentando a medida que vayamos superando misiones, pero ojo...a más misiones más peligrosos y difíciles serán nuestros enemigos. Cabe destacar el comportamiento de estos últimos , cuando están débiles o a punto de morir. En lugar de seguir atacando vemos como se acobardan y se esconden tras matorrales y arbustos, llegando incluso a huir de nosotros...jeje, mucho más real, no os parece?

En fin, concluyendo ya, diremos que este encantador juego de estrategia, muy aconsejable para fanáticos de ***Tilk*** o del ya mencionado ***Final Fantasy Tactics***, es recomendable además, para todo usuario que nunca haya jugado a un juego de estas características, pudiendo ser ésta su primera incursión el campo. Para los demás ***Summon Night*** es un juegazo de esos con los que te puedes estar horas y horas enganchado a tu **Playstation** sin cansarte. ¿Alguno se atreve?

GuiLe
EdWarner@mixmail.com




























BIOHAZARD GUN SURVIVOR

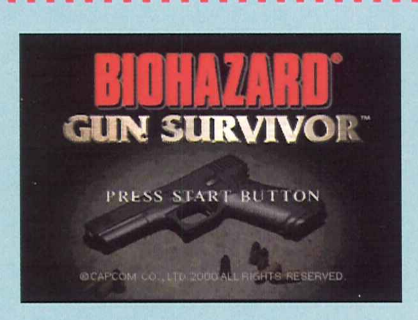
BioHazard: Gun Survivor ha sido uno de los juegos que más expectación ha causado últimamente. Y no es para menos. No fueron pocos los que se llegaron a imaginar como sería un BioHazard jugado en primera persona.

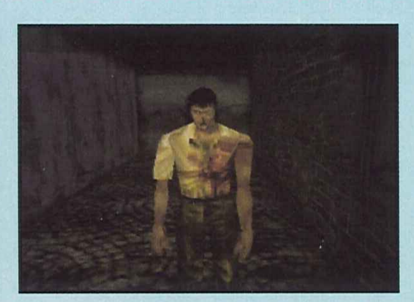
Pues bien, los señores de **Capcom** también pensarían lo mismo y se pusieron manos a la obra, con lo cual ya tenemos aquí esta nueva entrega de ***BioHazard*** en un tiempo récord (si lo comparamos con lo que han tardado en ver la luz los anteriores ***BioHazard****s* desde que se anunciaron).

Antes de comentar los pros y los contras de **GS** es conveniente que sepáis de que va la historia. Todo comienza con un helicóptero estrellándose en una isla. A consecuencia del accidente un hombre pierde la memoria. Armado con una pistola, lo único que piensa en ese momento es en sobrevivir para recuperar sus recuerdos. Más tarde descubriría que se encuentra en una isla privada controlada por la corporación *Umbrella* donde se han llevado a cabo una serie de experimentos con el *T-Virus*, lo cual quiere decir que está hasta arriba de *zombies*, *hunters*, *lickers* y demás fauna de otros ***BioHazards***.
Umbrella que no quiere dejar indicios de sus aberraciones, envía a un grupo de asalto formado por humanos mutantes para que eliminen a todo lo que se mueva en la isla, incluido tú.
A medida que vayas concluyendo la aventura irás averiguando pistas que te revelarán tu identidad, y cuál es tu cometido en la isla. Esta historia tiene varias maneras de irla concluyendo, ya que el juego ofrece distintas rutas a seguir, llegando a coincidir en los momentos importantes para volver a darnos distintas rutas a seguir.

Capcom ha intentado que el sistema de juego sea lo más parecido posible a los ***Resident Evil*** con vista en 3ª persona (todos menos este), pero con una vista subjetiva en 1ª persona y haciendo uso de la **GunCon** de **Namco**. La idea en sí es buena, pero hay una serie de factores que no hacen más que echar tierra encima de lo que podría haber sido una de las revelaciones de la temporada.

Para empezar, y como ya he dicho antes, nos encontramos ante un ***RE*** con vista en 1ª persona, con todo lo que ello implica. Eso quiere decir que tendremos que explorar habitaciones, buscar munición y resolver puzzles entre otras cosas. Hay que decir que el juego no sigue una ruta preestablecida como hacen ***Virtua Cop***, o ***Time Crisis***, por ejemplo, en los cuales sólo debemos centrarnos en disparar lo más rápido que podamos, dejando a la máquina que tome la ruta a seguir y sólo pudiendo avanzar si hemos limpiado la zona de enemigos.
En ***Gun Survivor*** disponemos de una gran libertad de movimientos, pudiendo movernos con el pad como si de un ***Doom*** se tratase. Pero cuando jugamos con la **GunCon** la cosa cambia. Para explorar las diferentes zonas del juego dispondremos de un sistema de navegación algo curioso si jugamos con pistola: para disparar tan solo tenemos que apuntar a la pantalla y hacerlo, para desplazarnos hacia adelante deberemos disparar fuera y dejar apretado el gatillo, para andar hacia atrás deberemos hacerlo 2









veces, es posible correr disparando otra vez fuera una vez hayamos empezado a andar, del desplazamiento lateral se encargan los botones A y B, pulsando 2 veces uno de ellos daremos un giro de 180 grados y si queremos acceder al menú (el cual esta vez es ilimitado) debemos pulsar A + B.

Ahora ya os podéis ir haciendo una idea del complejo sistema que ha ideado **Capcom** para desplazarnos. Precisamente es gracias a esta fórmula por lo cual el juego baja bastantes enteros. Resulta complicado hacerse con el control, y una vez conseguido, el juego no responde como se espera de él.

Otro fallo que se le puede achacar al juego es la imposibilidad de poder mirar hacia arriba o abajo. Aparentemente no hace falta esta opción siendo un juego que se maneja con pistola, pero cuando se nos presenta un *licker* por el techo o reptando por el suelo la echaremos en falta, ya que se nos escapará de nuestro ángulo de visión dejándonos indefensos ante sus ataques. Al menos disponemos de un sistema que seguirá y centrará automáticamente a nuestro objetivo, aunque tampoco llega a ser muy útil contra enemigos rápidos como los mismos *lickers*. De todas maneras, este sistema no es más que una excusa que se ha sacado de la manga **Capcom** para disimular los fallos en la calibración de la **GunCon** que tiene el juego. Por ejemplo, en un televisor de 14" la pistola no responde todo lo bien que debería, ya que si apuntamos a los bordes de la pantalla y pulsamos el gatillo andaremos en vez de disparar, pues el entorno no reconoce la posición de la pistola en los bordes de la pantalla. En cambio, si jugamos en un televisor de 20" no tendremos ningún problema. Los más rápidos con el gatillo a la hora de disparar se van a sentir algo frustrados, ya que ***Gun Survivor*** limita la velocidad a la que puedes disparar. Dependiendo de cada arma podrás disparar a una velocidad o a otra, pero aún con el arma más rápida no llegaremos a disparar todo lo rápido que queramos. Esto se debe al afán de **Capcom** por respetar las pautas marcadas por los demás ***BioHazard***, donde tardaremos un rato en recuperar en control entre cada disparo. Al menos la munición para la primera pistola es infinita.

El sistema de detección de colisión de impactos es penoso; da lo mismo que disparemos a la cabeza que a la mano a un zombie, el daño producido será exactamente el mismo, un fallo que se llega a notar demasiado.

Siguiendo con los fallos, hay veces que al entrar en una habitación te atacan por la espalda o por los costados sin que puedas llegar a enterarte de la presencia enemiga hasta que ya te han atacado, todo gracias a la nula visibilidad lateral de que disponemos. Al menos podrían haber añadido algún tipo de indicación o algún sonido de alerta. Como mínimo el sonido que producen las criaturas nos llega a avisar en más de una ocasión de su presencia.

Al finalizar el juego y al igual que en otros ***RE*** se nos dará un rango que esta vez llega hasta el nivel S. Llegar a este nivel no es tarea fácil; uno de los requisitos para alcanzarlo es conseguir todas las armas, cosa que con una partida es imposible, pero gracias a la posibilidad de grabar la partida (que no la posición en el juego) cada vez que no lo pasemos (solo podemos grabar al final del juego y si nos dejamos matar), podremos ir acumulando armas y munición, así podemos empezar una nueva partida con todo el inventario de la anterior, tomando otra ruta hasta conseguirlas todas.

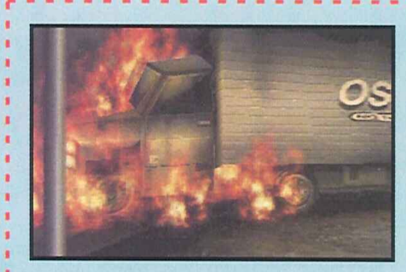
Los gráficos no destacan por ser una maravilla. En algunos momentos llegan a pixelarse mucho, además de que algunos personajes se notan demasiado "poligonales". Incluso hay momentos en que el juego llega a ralentizarse debido al número de cosas en movimiento que hay en pantalla.

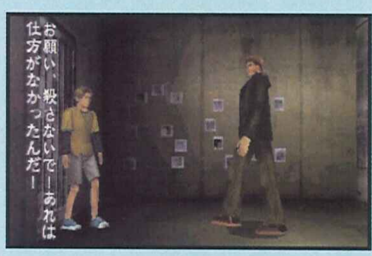
El sonido sigue en la línea de los otros ***Residents***, dando una atmósfera de tensión adecuada, excepto en los momentos de batalla, en los cuales la música cambiará de repente dando más acción al tiroteo.

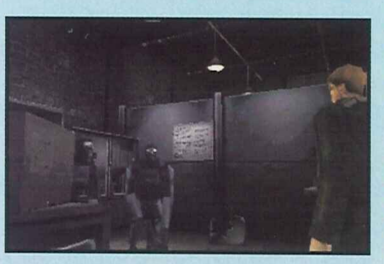
Si os fijáis en los guiños del juego, podréis comprobar como en varias habitaciones hay colgados pósters de ***Street Fighter II***, ***Ghost n' Goblins***, ***Dino Crisis*** y ***Vampire Savior***.

Sólo queda decir que la versión americana y posiblemente la *PAL* no lleven soporte para pistola (cosa que ya es lamentable), pasando a llamarse el juego **Resident Evil: Survivor**.

Real Yagami
realyagami@yahoo.com

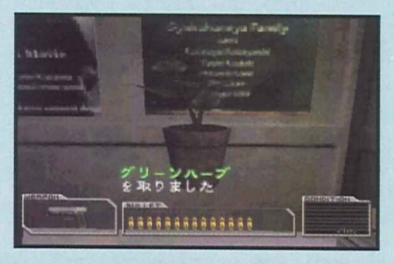


















Super Robot Taisen ha sido la saga insignia de **Banpresto** desde que lanzó al mercado su primera entrega allá por el año 1991. El juego corría sobre la entonces flamante **Game Boy**, y ya dejaba entrever lo que supondría esta saga para la compañía en el futuro. El poder enfrentar a *Mazinger Z* & Co. contra todo un ejército de *Gundams*, o ver como *Getter Robot* lanzaba su *Getter Beam* sobre los monstruos mecánicos del mismísimo *Dr Hell* (*Doctor Infierno*) fue una idea revolucionaria que aún hoy por hoy está dando sus frutos. Poco después aparecería su segunda parte, esta vez para la **NES**,.la diferencia principal entre ambas entregas llegaba con el color que podía aportar la hermana mayor de la **GB**.



Imagen del mismo juego en versión Nintendo 8 bits.





Todas las partes de esta saga pertenecen al género estratégico, siendo las batallas por turnos, primero ataca un bando y luego el otro. La acción se desarrolla en un mapeado donde el tipo de terreno afectará de una manera u otra los robots, frenando su movimiento o haciendo que recuperen parte de su energía, por ejemplo. En los enfrentamientos entre robots la cámara da paso a una secuencia donde se puede ver el enfrentamiento entre ambos robots en un estilo *Super Deformed*, viendo el ataque que realizan así como la cara de cada piloto.

Pero bueno, centrándonos en la entrega que ahora nos ocupa, ***Super Robot Wars 2***, o ***Dai 2 Shi Super Robot Taisen*** como lo conocen en Japón, no es más que un remake de la versión de mismo nombre aparecida en 1991 para la **NES**. De hecho este fue el único ***SRW*** que pudieron disfrutar los usuarios de dicha consola. En efecto, **Banpresto** en un alarde de generosidad ha decidido pasar a **Playstation**, con todas las mejoras que ello conlleva, todos los ***Super Robot Wars*** desde el ***2*** hasta el ***4*** pasando por el ***EX***. Pero lo mejor de todo es su precio. Por tan sólo 2000 yens se puede adquirir cada juego en tierras niponas, y estamos hablando de unos juegos que puedes tardar más de 30 horas en pasarte cada uno de ellos, sin perder apenas interés ni aburrirte mientras juegas (bueno, ese es mi parecer, hay gente que pensará que los ***SRW*** son un tostón).

Lo cierto es que aunque hace poco de su salida en Japón, no se puede calificar al juego de novedad, ya que este fue incluido junto con ***SRW3*** y ***SRWEX*** en un pack especial aparecido el año pasado en Japón bajo el nombre de ***Super Robot Taisen Complete Box*** (***Super Robot Wars Collection*** para los amigos ^_^), pero ahora se vende por separado.

Pero bueno, pasemos a comentar las mejoras técnicas que supone el





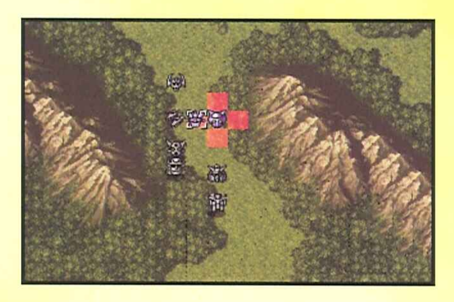














salto de plataforma. Básicamente se puede decir que han aprovechado los gráficos, las músicas, los sonidos y las voces del ***SRWF*** y ***SRWF Final*** de **PSX** y los han aplicado para hacer la conversión. Pero para quien no haya jugado, o por lo menos haya visto dichas entregas, voy ha explicar en que consisten dichas mejoras.

Para empezar todos los gráficos han sido renovados por un estilo más detallado y colorista, acorde con la paleta gráfica de **PSX**. Ahora da gusto ver los colores del juego si los comparamos con la triste gama de colores que poseía la **NES**; se han añadido transparencias a muchos ataques (véase el *Breast Fire* de *Mazinger Z*). Las animaciones han sido aumentadas ligeramente, aunque tampoco se han lucido demasiado. Por poner un ejemplo, *Mazinger Z* sólo tiene 3 animaciones (quieto, la del *Z Scrander*, y la del *Rocket Punch*) sin contar el resto de los ataques en los cuales no hace más que moverse o lanzar algún tipo de proyectil.

En el apartado de las músicas se puede notar el cambio sufrido por la transformación de un mismo juego a lo largo de 9 años. Gracias a las capacidades sonoras de **PSX** ahora se puede escuchar con total nitidez los varios temas que acompañan a cada mecha durante el transcurso del juego.

Un dato curioso que sólo se dio en la versión de **NES** y no se repitió en ningún otro capítulo de la saga: la canción que suena durante la pantalla del título (llamada *Time to Come*) sería posteriormente adoptada por el personaje que podemos crear desde el principio a partir del ***Super Robot Wars 4*** y hasta la actualidad.

Quizás el apartado que más carisma le da al juego: la introducción de voces (bueno, de hecho han aprovechado las del ***SRWF*** y sólo han tenido que pasarlas de un juego a otro), todas ellas interpretadas por los dobladores originales de sus respectivas series.

Los que jugaron al juego en **NES** y lo hagan ahora en **PSX** podrán comprobar como los escenarios han sufrido un cambio radical en concepto gráfico; pero no sólo eso, también podemos observar como las posiciones de los robots en el tablero de juego han cambiado, afectando también estos cambios a la posición de los obstáculos y hasta a un aumento o disminución del número y del tipo de tropas enemigas que depende de cada escenario.

Lo que más se le hecha en falta es la ausencia de videos como los que aparecían en las entregas **F**, pero bueno, por el precio que tiene el juego, y teniendo en cuenta que ha sido extraído de un CD en el cual vienen 2 juegos más, tampoco se le puede pedir mucho.

Aparte de estas mejoras si somos un poco perspicaces podemos descubrir ciertos cambios que **Banpresto** ha realizado. Aunque algunos no afectan al juego para nada, otros si que sirven para añadir algo de dificultad o de variedad.

Las series de mechas que podemos encontrar en el juego creo recordar que son estas: ***MS Gundam***, ***MS Gundam 0080***, ***MS Z Gundam***, ***MS Gundam ZZ***, **MS *Gundam F-91***, ***Mazinger Z*** (mi favorita ^_^), ***Great Mazinger***, ***UFO Robot Grendizer***, ***Getter Robot*** y ***Getter Robot G***. Así que si alguien se esperaba encontrar ***Evas*** aquí y usar el *AT Field* como escudo, que se le vaya quitando de la cabeza.

Llegados a este punto ya solo queda comentar un poco la trama del juego. La acción, aunque se sitúa en un espacio de tiempo algo incierto, ya que se mezclan personajes de ***Mazinger Z*** y ***ZZ Gundam*** por ejemplo, los cuales pertenecen a distintas épocas (de hecho una de las gracias de esta saga es poder controlar a todos los robots, independientemente de su origen o época), se centra un poco después del primer **Robot Wars**.

La organización terrorista a escala mundial conocida como *DC* (*Divine Crusaders*) sigue haciendo lo imposible por conquistar el mundo. La respuesta no se hace esperar, y todos los robots de las más famosas series de mechas de por aquél entonces se unen bajo el nombre de *Londo Bell* para hacer frente a la nueva amenaza.

Bueno, ya para acabar, una reflexión: siempre hay gente que echa en cara a **Banpresto** el poco esmero que ponen en el apartado gráfico de todas sus producciones. Pero si revisamos el lema de la compañía: *"Idea and humor"* podemos comprobar que dan mucha más prioridad a la originalidad y a la diversión, que al fin y al cabo es lo que realmente importa.

Real Yagami
realyagami@yahoo.com



RAKUGAKI SHOWTIME





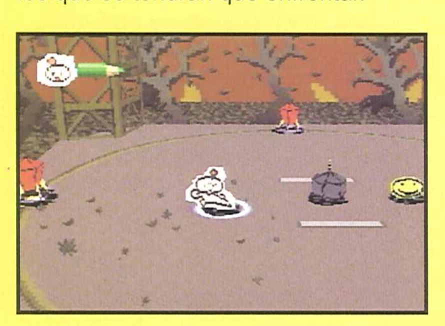
Los muchachos de **Enix** lo han vuelto a hacer. Cuando creíamos haber visto todo en el campo de los videojuegos de lucha, nos sorprenden con esta joya. Hablamos de ***Rakugaki Showtime***. Una alternativa para nuestros ya saciados jugones peleones. Cansados de tanto *remake* de ***Street Fighter*** por parte de unos y tantos ***King of Fighters*** por parte de otros...**Enix** saca al mercado japonés este maravilloso y aditivo juego; ***Rakugaki Showtime***.

Traducido por las malas lenguas como "La hora de los garabatos", ***Rakugaki Showtime*** nos narra la historia de cuatro personajes dibujados en plan "garabatillo" (véase las fotos que adjuntamos), que luchan en contra del malo maloso, *Big Daddy* y sus malvados secuaces. Mediante el uso de unas bolas mágicas de carilla sonriente (no confundir con las bolas del *Gokuh* y compañía ^o^), nuestros protas, *Yukiwo, Sasami*, *Pitan* y *Tsubohachi* tendrán que poner orden en lo que la "mano de Dios" está haciendo. Esta dichosa mano es la responsable de que estén dibujados tanto ellos como los malvados y variopintos enemigos con los que se tendrán que enfrentar.

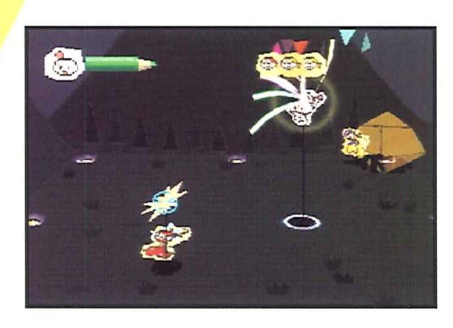
Como veis, la historia tiene buena pinta. El juego en sí, se basará en sobrevivir en la lucha encarnizada a la que nos someterá **Enix** en cada fase. Bien habrá pantallas en que pelearemos contra un enemigo, como habrá otras en los que serán 8 ó 9. ***Rakugaki*** cuenta con diversos géneros. Desde lucha hasta estrategia. Del mismo modo que el objetivo es fulminar a los malos, también tendrá vital importancia el cómo matarlos. En el escenario, además de las bolas mágicas de cara sonrientes, dispondremos de diversos objetos, los cuales podremos lanzar , teniendo como único blanco al enemigo (por lanzar puedes lanzar incluso a los malos). Además el juego consta de la originalidad de poseer tan solo 3 botones de control. Uno será para saltar, otro para agarrar-lanzar, y un tercero que viene a ser comparable a los counters de juegos de lucha tan famosos como ***Street Fighter*** o de ***King of Fighters*** (*Kasumi* y *Blue Mary*).

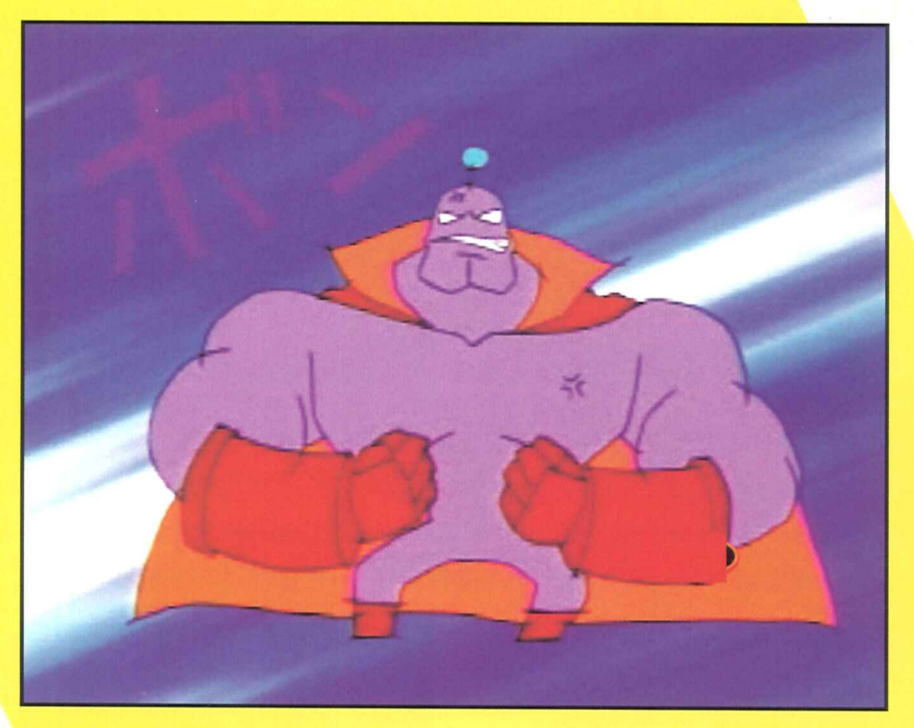
Por tanto la gracia de ***Rakugaki Showtime*** está en el poder lanzar y esquivar objetos, que como he señalado van desde misiles, detonadores, extrañas máquinas semejantes a cafeteras, sin olvidarnos de las ya mencionadas carillas sonrientes. A estas alturas muchos de vosotros os preguntareis... ¿¿Pero se puede saber que narices son las caras sonrientes?? Estas bolas mágicas son, digamos el instrumento básico de pelea del juego. Al comenzar cada fase, vemos en el suelo una o varias pelotillas amarillas con cara sonriente. Al acercarnos y coger una entre nuestros brazos... las lanzaremos contra algún enemigo haciéndole un poquito de pupita. Al fijarnos de nuevo en la bola mágica veremos que ya no está tan contenta. Lanzada de nuevo contra otro personaje, nuestra querida amiga la bolilla, estará un pelín mosqueada, y su color habrá variado de amarillo a naranja o rojo según el grado de cabreo que lleve la bola en cuestión. Por supuesto a peores humos más daño les haremos a los enemigos. Si a pesar de todo queremos lanzar la bola otra vez, veremos que se transforma a un color blanco luminoso brillante (y no es un anuncio de limpieza, no) que utilizado contra los malos, y al unísono de la voz de *"¡Aleluya!"* podremos ejecutar una especie de *hyper*. Ésta puede ser o bien ofensiva (tipo *Proton Canyon* de ***Marvel Superheroes***) o bien defensiva y repeler magias y objetos con los que nos sorprenden.

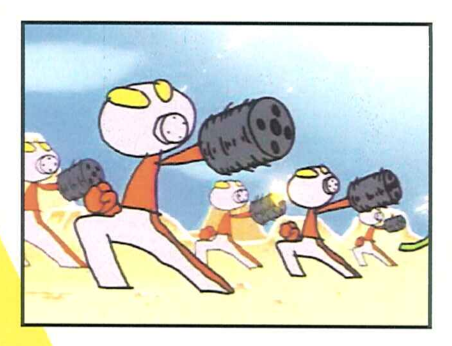
Sin embargo, lo que hace característico a ***Rakugaki Showtime*** es el movimiento. La libertad de moverte por toda la pantalla. Además,

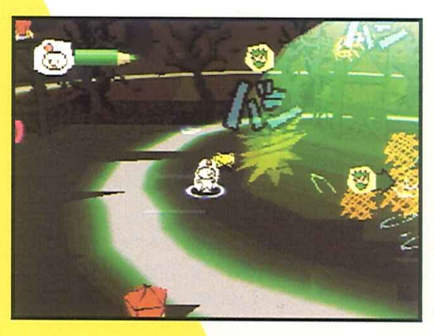








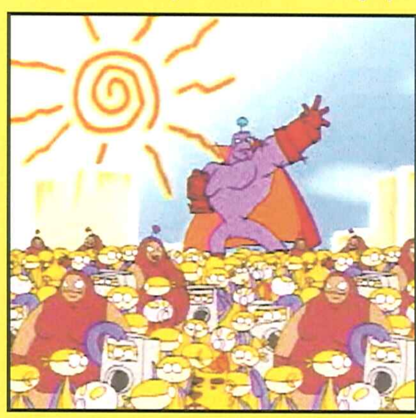








Rakugaki Showtime no es precisamente un juego de esos que aprovechan el potencial de la PlayStation al 100%, pero sin duda nos brindará horas de diversión para las ocasiones en las que nos reunimos en grupo.



la mayor parte del tiempo es mediante saltos de lado a lado de la fase, aumentando así la jugabilidad y facilidad de manejo del juego. Incluso existe la posibilidad de actuar en la mitad de un salto. Es decir, puedes lanzar, coger cosas mientras estés en el aire. La verdad es que es para estar activo toda la pantalla, única manera de sobrevivir. Este aspecto le dota de una rapidez increíble a la hora de jugar, convirtiéndose en uno de los juegos más veloces en cuanto al género de lucha se refiere.

Como curiosidad, decir que cada partida, hasta finalizar el juego, son unos treinta o cuarenta minutos, dependiendo de la destreza y maña del jugador, claro. Tras superar a todos los enemigos nos recompensan con un personaje nuevo, completándose hasta una plantilla de 17 garabatillos. Con tanto personaje y la posibilidad de jugar con *multitap* (4 jugadores simultáneos) tenemos juego para rato.

Rakugaki es tan diferente y divertido, que el aspecto gráfico es un tanto mediocre, aspecto que no merma para nada al juego en sí. Los personajes parecen haber sido dibujados a trazos (garabatos) y luego recortados con tijeras. El color de cada uno de ellos no va muy allá, ya que son, como vulgarmente diríamos en mi tierra, cuatro "rayujos". Sin embargo, al fijarnos en los escenarios, vemos que son completamente en 3D, pero eso sí, carecen de texturas y en apariencia son totalmente planos. La simpleza de estos gráficos, dotan al juego de un ambiente un tanto sosín, pero que una vez jugadas 2 o 3 partidas consigues engancharte y no te importa para nada, que lleves a un garabato... lo único importante...derrotar a tus enemigos.

En el apartado sonoro, nos damos cuenta de que la música es totalmente acorde con la dinámica del juego, mezclando un tono divertido, con rock guitarrero de ese que nos gusta tanto. En cuanto a los efectos sonoros del juego, no llaman mucho la atención, salvo la excepción del ya mítico (tras una tarde completa jugando) *"¡Aleluya!"*

En opciones, el juego no anda muy allá, ya que, en mi parecer, tres modos de juego y las opciones, me parecen pocos, para un videojuego que salga hoy en día. De todas formas, tenemos el típico modo *arcade*, el llamado modo *versus* (nos enfrentaremos contra un amigo), y el modo de "cuatro contra todos" en el cual y con la ayuda del *multitap*, nos enfrentaremos junto con tres compañeros al resto de la peña. Con este último modo se te puede pasar la tarde volando...incluso la noche...puro vicio!!

Supongo que este juego no verá la luz en otro país que no sea el del sol naciente... y es una pena, porque mucha gente se va a quedar sin jugarlo. Así que ya sabéis...si estáis buscando pasar un buen rato, y sois o no, aficionados a los juegos de lucha, echadle un vistazo a ***Rakugaki Showtime***.

GuiLe
edwarner@mixmail.com





Panzer Warfare ha sido uno de los últimos juegos de Banpresto, la compañía nipona más especializada en el desarrollo de juegos de mechas de todo el planeta. Hizo su aparición en Japón a últimos del año pasado, pero aún así sigue siendo un gran desconocido.

Siguiendo con la fórmula que le ha dado tan buenos frutos en otros juegos como los ***Robot Wars***, **Banpresto** a decidido apostar por aplicarla de nuevo en la creación de este ***Panzer Warfare***, pero esta vez con algunos retoques, ya de entrada podemos observar como los mechas han dejado de ser *Super Deformed* para dar paso a unos diseños detallistas (que a más de uno les recordarán a los ya vistos en ***Escaflowne***)a base de gráficos renderizados.

En cuanto al juego en sí, nos encontramos ante una especie de clon de la saga ***Super Robot Wars***. El sistema de juego es el típico de estrategia por turnos, pudiendo elegir varias acciones dependiendo del robot, desde atacar, moverse, volar, o elegir una habilidad de las 6 como máximo que puede aprender cada piloto, casualmente muchas de estas habilidades se parecen a las que pueden hacer los pilotos en los ***RW (Robot Wars)***. Es más, la apariencia de los menús es casi clavada. A la hora de atacar podemos elegir entre ataques cuerpo a cuerpo, usar proyectiles o magias (esto último dependiendo del robot); y en caso de ser atacados podremos contraatacar, defendernos o intentar esquivar (¿a alguien le suena este sistema?).

Durante el transcurso de la aventura se nos irán uniendo más pilotos con sus respectivos mechas, llegando a controlar a un máximo de 8, que no es mucho si lo comparamos con los que podemos controlar en un ***SRW***. Hay veces que estaremos en clara desventaja en número con respecto a nuestros adversarios, pero eso no es problema alguno ya que aún así se logra bastante equilibrio entre los dos bandos. Esto es debido a que, por lo general, nuestros mechas son bastante más fuertes y resistentes que el resto de mechas o monstruos enemigos, logrando así un efecto de superioridad en la batalla que puede hacer que incluso cojas demasiada confianza, acarreando malas consecuencias para la vida de tus unidades.

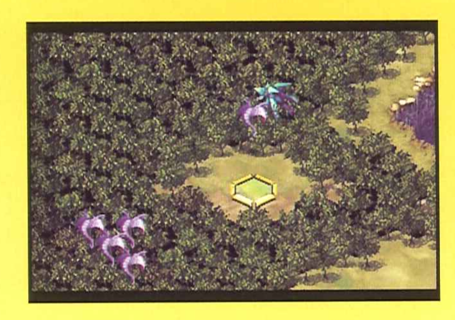
Es en las batallas entre robots donde encontramos uno de los puntos flojos del juego, y no me refiero a las batallas en sí, sino al tiempo de carga que puede resultar excesivo (puede que a primera vista no lo parezca, pero imagínate tener que cargarte a 30 robots, cargando unas 3 veces por robot para poder eliminarlo, eso sin contar las veces que fallarás el ataque, por ejemplo). En cambio si dejamos de lado este pequeño fallo observaremos que los robots esta vez están formados por secuencias estáticas prerenderizadas, con animaciones nulas; se visualiza una imagen

























estática del robot para dar paso a otra en otra postura. Al menos hay más variedad de posturas que en los ***RW***. En el momento del ataque se nos mostrarán todo tipo de efectos visuales, utilizando transparencias y *zooms* para los ataques a larga distancia (por ejemplo los cañones de luz), mientras nuestro piloto muestra una expresión en su cara y suelta una frase o un grito (en japonés). A los que hayáis jugado a algún ***Robot Taisen*** os sonarán algunas de estas frases.

La banda sonora del juego es de buena realización técnica, pero sin llegar a ser una maravilla. Acompañada cada momento con una melodía acertada para cada tipo de situación. Quizás en algunos momentos sea demasiado repetitiva, por ejemplo durante los combates entre robots, pero eso no le resta atractivo al juego. En el apartado de los sonidos podemos decir que no desentonan con el juego, pero que no dejan de ser los típicos efectos de siempre: explosiones, espadazos, rayos, y un largo etc. de sonidos que seguramente habréis escuchado anteriormente.

Y si antes he hablado de un punto flojo del juego, ahora voy hacer lo contrario, las voces. No se puede negar que un combate entre "robozes" no sería lo mismo si los pilotos no dijeran nada (¿os imagináis a *Koji Kabuto* sin decir "puños fuera" en **Mazinger Z**?). Pues bien, aquí siguen con la tradición, y lo hacen con el gran acierto de incluir voces en los combates; es una gozada oír decir a nuestro piloto el ataque que va a realizar (sobretodo si sabes seguro que te vas a cargar a alguien ^_^).

Pero si hay algo en ***Panzer Warfare*** que realmente llame la atención, ese algo son sus videos, nada más pulsar sobre *start* podremos deleitar la vista con una fabulosa intro al más puro estilo anime, donde se nos darán a conocer brevemente a los principales protagonistas a la vez que a sus mechas, todo ello amenizado por una canción cantada de esas que luego te pasas el día tarareándolas.

La trama del juego no llega a ser muy compleja, repite una fórmula que aunque sea muy vieja siempre suele dar buenos resultados. Dos reinos están enfrentados, casi a punto de empezar una guerra. En medio de esto, *Keigo* (el protagonista) es entrenado por su maestro para que llegue a ser un alto cargo dentro del ejército. *Keigo* supera el entrenamiento pero aparecen problemas, aunque pronto llega *Onna* (su compañera) a salvarlo. Poco después los dos reinos intentan llegar a un acuerdo para alcanzar la paz, llegando a ir el príncipe del reino enemigo al nuestro para demostrar sus buenas intenciones, pero es aquí cuando el malo de turno entra en escena y se carga al príncipe por orden de un comandante enemigo (el mismo que nos hará la puñeta todo el rato más adelante), haciendo creer a sus soldados que ha sido uno de nuestros hombres. Y así ya está la guerra servida; durante un buen número de batallas se enfrentarán los dos bandos, llegando a morir alguien (no diré quien es) y ocupando otro alguien su lugar.

Aunque la dificultad del juego no es excesiva, hay veces que se nos obliga a seguir unas tácticas "poco nobles" para ganar. Por ejemplo, hay una batalla (entre otras tantas) en que estaremos en clara desventaja en cuanto a número de unidades respecto al enemigo. La mejor técnica a seguir es la siguiente: colocaremos al mecha que más resistencia tenga en la primera línea de nuestras filas, adelantándolo un poco si es preciso para que haga de señuelo, de esta manera podremos atraer a los robots más fuertes o a gran cantidad de enemigos hacia una muerte segura. Esta estrategia es bien conocida por todo aquel que alguna vez han jugado a los ya mencionados ***SRW***.

Ya lo sabéis, si os gustan los **Robot Taisen**, los juegos de mechas o la estrategia por turnos, este es vuestro juego. En cambio, si lo vuestro son los juegos de acción o de machacar el pad, o simplemente no os gustan este tipo de juegos, más vale que os vayáis buscando otra cosa, porque me temo que con este ***Panzer Warfare*** os vais a aburrir como nunca.

Real Yagami
realyagami@yahoo.com





Mucho se ha hecho de rogar la segunda parte del *racing game* de **Polyphony Digital**, que tantas glorias ha dado a **PlayStation**. Los creadores del también mítico ***Motor Toon Gp*** dieron forma hace ya meses al estupendo ***Gran Turismo***, un simulador de carreras al que la aplastante mayoría de usuarios de la 32 bits de **Sony** considera como el mejor juego de coches habido y por haber. He de reconocer que yo personalmente nunca he sido un gran entusiasta de este juego, pero también tengo que admitir que esta segunda parte sobrepasa y de lejos a prácticamente todo lo existente en este género en nuestra 32 bits.

Los mismos diseñadores afirmaron en su momento que ***Gran Turismo 2*** haría uso del 100% del rendimiento total de **PlayStation**. Sabiendo que la primera entrega hizo uso del 75%, imaginad entonces lo que nos ofrece esta segunda parte. Ya de por sí, el motor gráfico de ***Gran Turismo 2*** se lleva el cincuenta por ciento de todo el trabajo, usando todo tipo de recursos gráficos. *Goraud,* varias capas de texturas, impresionantes reflejos... todas estas maravillas visuales resaltarán sobre todo en las impresionantes repeticiones de las carreras que ya nos entusiasmaron en su momento en el primer ***GT***. La velocidad con la que se moverán los gráficos será un poco superior a las de su predecesor. Recordemos que a la versión europea se le incrementó la velocidad respecto a la de su homónimo nipón. Pero en esta ocasión, la sensación de velocidad será tan exageradamente real que nos llegaremos a abrumar.

Nos encontramos también con el más increíble repertorio de coches que jamás haya pisado un soporte doméstico de videojuegos. Cientos y cientos de vehículos capaces de potenciarse abren un abanico inmenso de posibilidades a la hora de alargar la vida de esta genialidad. Un detallazo de los productores del juego el preocuparse por incluir tal cantidad de vehículos, sobre todo viendo que en la mayoría de las ocasiones tenemos que aguantar juegos (o juegazos, ya que estamos) con poco más de un par de coches. A mí me ha encantado poder conducir el clásico *Fiat 500* ^.^

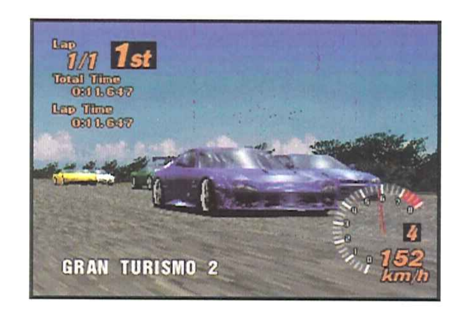
Entre los más de veinte circuitos incluidos, ***Gran Turismo 2*** incluye, aparte de los ya conocidos escenarios urbanos, estupendos circuitos de rally, para los cuales deberemos adaptar nuestros trastos a las regularidades de estos terrenos de tierra. Aun así, se nos da la posibilidad de competir con vehículos específicos de esta modalidad.

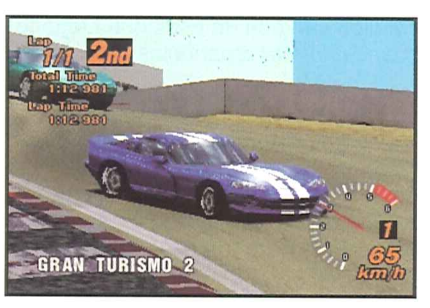
Sorprendentemente, el juego se divide en dos CD*s*, uno con el modo *Arcade* y el otro con el modo *Gran Turismo*. Está claro que donde tendremos juego para rato es en el segundo modo, con más de cien pruebas diferentes y la miríada de vehículos por conseguir.

Gran Turismo 2, al igual que su predecesor, llegará un poco cambiado a nuestras tierras. Aparte de estar totalmente traducido al castellano, la intro será un tanto diferente, y todas las melodías niponas se sustituirán por canciones de grupos como *Cardigans, Stereophonics* o *Fat Boy Slim*, las cuales podremos disfrutar a la vez que conducimos en el presente mes de febrero. Eso sí, yo sigo prefiriendo las guitarreras músicas de la versión japonesa, al igual que con la primera parte. Pero bueno, sobre gustos hay colores.

Ya sabéis, fans o no de los juegos de coches, no deberíais perder la oportunidad de disfrutar a tope de la estrella de los *racing games* de **PlayStation**. Por cierto, que también está en camino ***Gran Turismo 2000*** para **PlayStation 2**, que probablemente aparezca en los próximos meses... así que iros abrochando el cinturón de seguridad.

Spidey
Joserparker@retemail.es



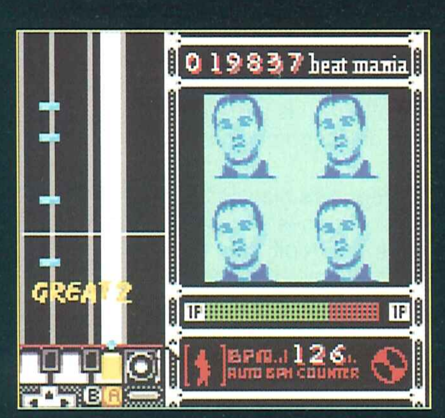




beatmania GB2 GOTTAMIX









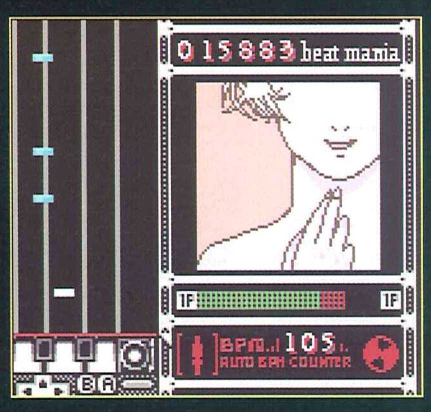
No pude hacer más que dar saltos de alegría cuando supe que **Konami** sacaba una segunda entrega de ***Beatmania*** para **Game Boy Pocket Color**. Tras la cantidad de horas empleadas en jugar al ***Beatmania GB*** ya empezaba a desesperarme por pillar nuevas melodías, pero lo que no esperaba es que la secuela se tratase en realidad de un producto cuyo resultado en general da vueltas a su antecesor.

Beatmania GB2 GottaMix no es exactamente una conversión de músicas extraídas del ***Beatmania GottaMix*** aparecido en **PSX**. Al comenzar seleccionaremos jugar en modo libre o por estilos (entre los que se encuentran *J-Pop Clásico*, *J-Pop Actuál*, *Idol Singer*, *Anime* y *Éxitos Beatmania*). En el modo de estilos jugaremos según un orden predeterminado por la consola, mientras que en el libre escogeremos el orden nosotros. A base de acabarnos los distintos estilos nos irán dando *passwords* con los que sacaremos nuevas melodías.

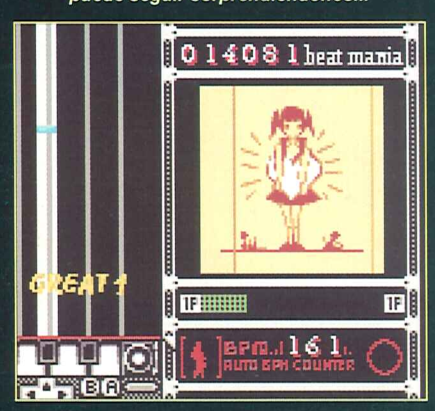
Quienes sean aficionados al *J-Pop* encontrarán temas de sobra conocidos, y los seguidores del anime fliparán cuando se topen en el grupo de "*Idol Singer*" la canción que da inicio a ***Card Captor Sakura***, acompañada por unos dibujos cutres que distan bastante de la obra de **Clamp** (esto viene a decir que han comprado la licencia de la canción, pero no los derechos de imagen de la obra). Ya dentro de su apartado correspondiente, o sea, el de "*Anime*", nos toparemos con el *opening* de ***Azuki-Chan*** (la serie emitida el pasado año por **Canal2 Andalucía**). Si a estas conocidas composiciones le metemos los dos temas más famosos del **GottaMix** (con perdón del no presente "*DJ Battle*"), o sea, *Miracle Moon* y Hunting for You, tenemos como resultado que ***Beatmania GB2 Gottamix*** es sin duda el mejor compañero de viaje.

Mención especial a las imágenes que acompañan a las músicas, muy superiores en la mayoría de ocasiones a su antecesor (cosa que no sucede en el apartado sonoro, que poco se puede mejorar). Si tenéis la oportunidad de haceros con este cartucho, ¡enhorabuena!

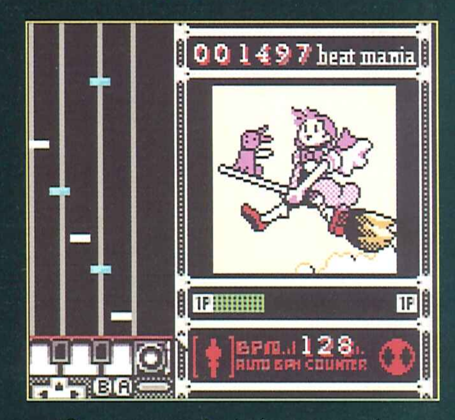
Mr.Karate
mrkarate@correoweb.com



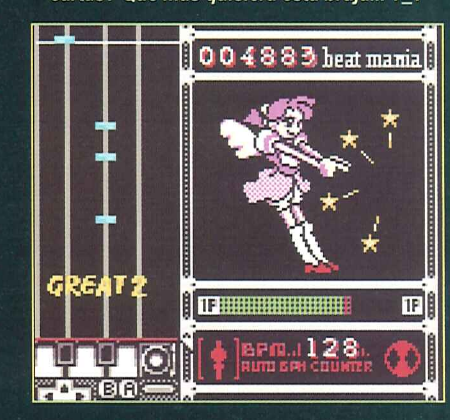
Las imágenes de "Hunting for You" son un perfecto ejemplo para decir que la GameBoy puede seguir sorprendiendonos...



Quienes hayan podido disfrutar del anime de Azuki-Chan en castellano agradecerán que Konami se haya acordado de esta serie ^_^



¿Se supone que las imágenes superior e inferior, que acompañan la música de Sakura, pertenecen a Kero y la pequeña cazadora de cartas? Qué más quisiera esta bruja... T_T



COOL BOARDERS POCKET es el primer juego de deportes aparecido en esta consola. Simplemente genial

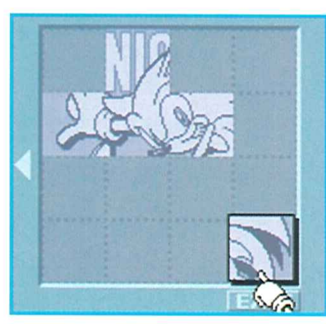






SONIC POCKET esconde más de lo que muchos esperaban. Jugablemente mejor que la adaptación a Game Gear





NEOGEO POCKET COLOR change your pocket

NOVEDADES Y FUTUROS LANZAMIENTOS

Mientras que en la publicidad de **Neogeo Pocket Color** se anunciaban más de 100 títulos anuales para esta consola, lo cierto es que el número de cartuchos distintos para esta consola es muy inferior a la centena, si encima le sumamos que la distribuidora en España no va a lanzar todos los títulos y que llegan un poquito tarde... (normalmente los desesperaos como nosotros nos compramos el japonés en cuanto podemos permitirnos los desorbitados precios que ponen las distribuidoras de importación). De todos modos, en los próximos meses cabe destacar unos cuantos títulos muy interesantes que aparecerán en el mercado nipón.

Comenzamos por ***Cotton Original***. Es una versión del clásico matamarcianos de sentido horizontal pero está protagonizado por una brujita en una escoba. Ya pudimos disfrutar de versiones para **Super Nintendo**, **Mega CD** y **Dreamcast**, y es precisamente en esta última en la que se basaron para su adaptación para **NGPC**. Tendrá opción *link* a **Dreamcast** mediante el cable correspondiente, gráficos preciosos y mucha diversión. Se espera para el día 23 de marzo.

Last Blade o ***Gekka no Keshin*** tendrá su versión portátil dentro de poco. El que es para muchos el mejor juego de lucha de la historia (yo no diría tanto, pero es muy bueno) por fin obtendrá su versión para llevar en el bolsillo. Estará basado en su primera entrega de la **Neogeo** original, y contará con absolutamente todos los personajes, decorados y melodías. Además incluirá mini juegos tales como un mini juego de *baseball* y múltiples opciones de juego. Su salida está programada para el día 16 de marzo.

Junto a ***Last Blade*** veremos en la calle un juego como es ***Ward of Lights*** que no es otro que un intento de hacer portátil una máquina traga-perras. ***WOL*** esta basado en una la máquina traga-perras original que ha engañado y estafado a muchísimos japoneses de forma totalmente legal ^_^. No le auguramos mucho futuro, pero quién sabe lo que piensan estos japoneses... De todas formas esperemos que no llegue a España.

Metal Slug 2ND Mission, su segunda entrega para **Neogeo Pocket Color**, para los fanáticos de la saga de estos mercenarios en busca de salvar el mundo. No está basada en ninguna entrega para **Neogeo**, y contará con misiones y mapeados totalmente exclusivos para **Neogeo Pocket Color**. Sólo esperemos que esta vez la adaptación sea mejor que su predecesora, que pecaba de ser demasiado soso y perdía toda la simpatía y la frescura de la versión *arcade*. Lo que es por ahora, los gráficos prometen mucho y parecen mejorar con creces la simpleza de la primera misión. Tiene fijada su fecha de lanzamiento el día 3 de marzo.

Visco Corporation (no, no es la empresa española, esa se llama **Vizco**) ha desarrollado un juego de *MahJong* para **Neogeo Pocket Color**, pero no se sabe fecha de lanzamiento. El juego tiene un nombre indescifrable para mi.

Día 2 de Febrero fue la fecha para ***Coolboarders Pocket***, uno de las adaptaciones que ha sufrido este juego de *snowboards*. Éste es uno de los juegos mas esperados junto a ***Sonic a Pocket Aventure***. Contará con una perspectiva 3D aérea (similar a juegos como ***Sonic 3D*** o algunos mas antiguos como ***Head over Heels***) y promete todas las piruetas y diversión del juego original.

Gals Fighters hizo su aparición en el mercado japonés en una flamante y preciosa (pero frágil) caja de cartón. Finalmente encontraremos a 3 personajes escondidos, entre todo el elenco de chicas nos podemos topar finalmente con *Yuki, Whip* y *Miss X*... La primera es la novia de *Kyo Kusanagi* que aparece en forma especial, tiene una forma curiosa de luchar (te lanza objetos, te pega con la cartera, te lanza clones de *Kyo*...) Y es uno de los personajes mas graciosos, *Whip* es la chica con el látigo que ya pudimos ver en ***The King of Fighters ´99,*** y *Miss X* no es otra que... ¡¡*Iori*!! Yo al menos no le veía mucha pluma, pero después de aparecer con el traje de colegiala y las uñas pintadas... de todos modos la mascara no impide que le reconozcamos, y menos si aparece junto a *Billy Kane, Eiji Kisaragi*, *Vice* y *Mature* en las

Fantastic Night Dreams COTTON Original, versión portátil del shoot'em up recientemente aparecido en DC.







Por fin podremos jugar con la peña de Last Blade. El cartucho, como es ya habitual, contará con mini-juegos





ilustraciones. Por otro lado, la cantidad de fantásticas ilustraciones, un delirante modo historia y una simpatía desbordante hacen de este título una de las mejores opciones junto al flamante ***Snk Vs Capcom***.

Mientras, en nuestras frontera, la distribuidora **IDED** ha lanzado a finales de febrero las dos entregas del ***Snk Vs Capcom: Card Battle*** y ***Snk Vs Capcom: The Match of the Millenium***. EL primero tendrá todos los textos en un perfecto ingles, para quien domine al dedillo la lengua americana no tendrá problemas al meterse a hostias con sus amigos o contra la computadora mediante unas tarjetas con imágenes de los personajes de **SNK** y de **Capcom.** Además, **IDED** asegura que las instrucciones estarán en castellano. El segundo es el más esperado por todos, y es sin duda alguna uno de los mejores juegos de lucha VS que se han realizado para una consola portátil. Cuenta con una gran cantidad de personajes de la saga ***King of Fighters, Street Fighter, Samurai Shodown*** y ***Vampire (Darkstalkers)*** además de un montón de mini juegos y algunas sorpresas más.

Otro de los juegos que tiene que aparecer es ***Sonic Pocket Aventure***. El juego del erizo azul que hace de mascota de Sega desde el momento de su aparición. Esta aventura aparece casi al mismo momento que en Japón, que por cierto es mas tardía que el lanzamiento en los Estados Unidos. Este juego que ya fue comentado en un numero anterior de **Loading**, es una gran entrega de *Sonic* a medio camino entre las apariciones de **Megadrive** y **Master System**.

Además de todo esto, la distribuidora **IDED** nos asegura que llegarán a nuestro país todos los títulos de dicha consola excepto juegos del tipo *Mahjon*, maquinas tragaperras y demás juegos de seguro fracaso (vaya, yo no me los compraría ni loco). También se nos indica la posibilidad de una próxima llegada del codiciado cable para conectar nuestra **Neogeo Pocket Color** a la **Dreamcast** para así traspasar datos y desbloquear secretos de juegos comunes. De todo ello aseguran se nos tendrá informados.

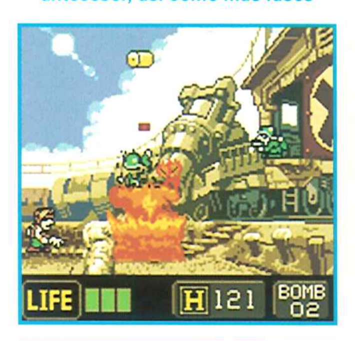
Desde aquí todo nuestro apoyo más firme para que la cosa siga adelante.

Mangafan
mangafan@teleline.es

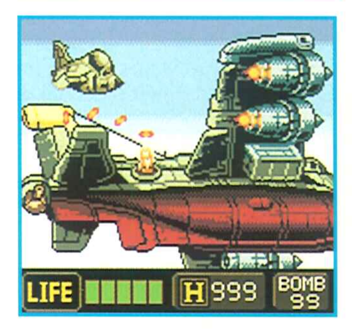




Metal Slug 2nd Mission cuenta con importantes mejorías respecto a su antecesor, así como más fases







¡¡ La jugabilidad de "SNK Gals Fighters" supera con creces la del mismísimo "SNK Vs. Capcom" !!

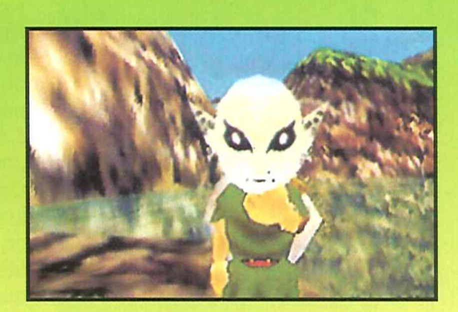


MASK OF MUJULA

THE LEGEND OF ZELDA MASK OF MUJULA

Todo empezó cuando a *Shigeru Miyamoto*, famoso ya por crear al tan manido fontanero y a su eterno enemigo el gorila, se le ocurrió la genial idea de crear un juego de aventuras llamado ***Legend of Zelda***. Bueno, todos sabemos ya que esta serie está considerada como la mejor dentro del genero de las aventuras, y gracias a eso cada entrega del Hyliano más famoso del mundo de los videojuegos se convierte en un éxito seguro.





La versión comentada esta vez no es la continuación de la anterior entrega en **Nintendo 64** de nuestro héroe favorito: ***Ocarina of Time***, aunque mucha gente crea lo contrario. Es cierto que el parecido con la anterior versión del juego es evidente, ya que utilizan el mismo engine gráfico, pero la historia, que es lo principal en este tipo de juegos, es totalmente diferente. Por lo que se podría hablar de un juego nuevo por completo, salvando los parecidos antes citados. Además, como seguramente ya sabréis, este titulo se llamaba antes ***Zelda Gaiden***, que más o menos viene a significar "historia alternativa", por lo que creo que no hay ninguna duda.

Esta vez nos encontramos a nuestro querido héroe de orejas puntiagudas en un *Hyrule* diferente al que ya conocimos en la anterior entrega (con eso no quiero decir que no os topéis con parajes ya visitados anteriormente). Con esto, **Nintendo** ha creado un capítulo totalmente nuevo, en el que podrás recordar sitios que ya habías visitado antes, pero con localizaciones nuevas para así poder sorprender al menos pintado con la belleza de todos y cada uno de los lugares del juego.

Igualmente ha pasado con los personajes. Ahora también te podrás encontrar con viejos conocidos como los *Gorons* o los *Zoras*, pero sin dejar de lado a los nuevos personajes, que por cierto, son bastantes. Y no podríamos hablar de los personajes, sin hablar del que a mi parecer es el más importante, *Epona* ^_^ . Sí, es posible que pienses que me he vuelto loco, pero si lo piensas un poco verás que tengo parte de razón, ya que esos paseos por el interminable mundo de *Hyrule*, se hacían eternos sin la inestimable ayuda de nuestra yegua predilecta.

La historia se centra principalmente en un hecho de vital importancia que, por supuesto, deberá solucionar el pequeño *Link*. Digo pequeño porque al contrario de lo que pasaba en la anterior entrega donde podíamos viajar en el tiempo y encontrarnos con un protagonista más maduro de lo normal, en ésta jugaremos en la etapa más joven de nuestro héroe. Este hecho de vital importancia que os comentaba antes, no es ni más ni menos que la inminente caída de la Luna sobre la Tierra. Pero, ¿cómo vamos a impedir que semejante peñasco caiga sobre nuestras cabezas?. Pues por lo visto hasta ahora, podrás ir ¿?¿comprando el tiempo?¿? ¬_¬. Sí. Como lo oyes. En esta nueva aventura podrás ir agenciándote el tiempo para poder planear con mayor efectividad la salvación del planeta. (¿?¿Pero como afecta eso a que la luna caiga sobre nuestras cabezas?¿? O_a). Todo esto, sumado a que viviremos uno de los momentos más angustiosos de toda la saga - el rapto de *Epona* (¡¡ y ahora, ¡¿cómo vamos a poder cruzar las vastas











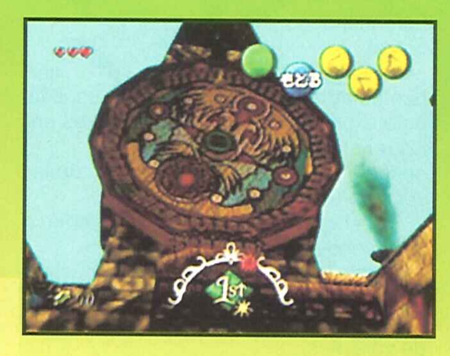














campiñas sin la ayuda de nuestra amiga?!!!), harán de esta entrega, por no decir la mejor, una de las más impresionantes a las que hayamos podido jugar.

Otro elemento esencial del juego son las máscaras, que le dan título al juego, las cuales ya hicieron su aparición en la anterior entrega. Estos objetos sirven para transformarse en el personaje del cual sea la máscara (si fuese de la tribu *Zora*, te verías convertido en uno de ellos). Lo cual es muy interesante para sonsacar información a alguien haciéndote pasar por otra persona. También proporcionan ciertas habilidades físicas al poseedor de la misma, otorgándote capacidad para bucear más profundo con la mascara *Zora*, o similares con los demás personajes.

Entrando en el aspecto técnico del juego, hace falta decir que requerirá el **Memory Expansion Pak**, ya que han aumentado el nivel de detalle y el numero de enemigos en pantalla considerablemente, haciendo necesario el uso del aparatito mencionado anteriormente. Todo este despliegue técnico viene acompañado de 256 Mb de cartucho (igual que en la anterior entrega), que le aseguran una larga vida al juego.

Gracias a que la base del juego estaba ya creada (el mismo engine que la anterior entrega), este juego no va a sufrir retrasos como la anterior versión, que tardó tres años y medio en desarrollarse (aunque la espera mereció la pena ^_^.)
En definitiva, este es un juego que no te decepcionara en absoluto.
Esta será la ultima entrega de la saga ***Legend of Zelda*** para **Nintendo 64**, aunque su creador ya ha anunciado que está trabajando en la próxima generación ***Zelda***, para la futura consola de **Nintendo**, conocida por ahora como **Dolphin**.

Snatchor
snatchor@yahoo.com













ピカチュウげんきでちゅう

Si le preguntásemos a un aficionado japonés a los videojuegos, quién ha sido, es y será el rey, no nos contestará que el rey es Elvis, sino que responderá un nombre extraño (aunque conocido ya por todo el mundo), tal que así: ¡¡¡Pikachu!!!

Por todos es sabido que la fiebre ***Pokémon*** ha arrasado en todo el mundo con sus diferentes juegos para la consola de **Nintendo Game Boy**. Tras conquistar todas las listas de ventas como el juego más vendido de toda la historia nipona (ver listas de ventas en **Loading** nº2), surgió una idea que se llevaría a cabo más adelante. Esta idea era la siguiente. Los máximos responsables de Nintendo, viendo la cada vez más abultada lista de éxitos en la que los ***Pokémon*** de **Game Boy** arrasaban por todos lados, hicieron lo propio con su hermana mayor, la **Nintendo 64**, con el afán de incrementar el número de ventas (¿todo el mundo sabe ya como le van las cosas a la 64 bits de Nintendo por Japón, no?). Pero esa jugada que en un principio parecía interesante, acabó siendo una "idea" más. Las ventas de los "***Pokémon Stadium***" no supusieron grandes triunfos para esta compañía, así que una vez más van a intentarlo con este titulo: ***Pikachu Genki Dechu*** (*Pikachu* se siente bien ¬_¬).

Seguramente pensarás que se transformará en otro juego más de los cada vez más manidos ***Pokémon*** (y probablemente tengas razón), pero este es diferente a todos los demás. Y te preguntarás: ¿Cómo? ¿Un juego ***Pokémon*** "diferente" a los demás?. Pues sí. Porque éste es el primer juego en toda la historia de las videoconsolas con un sistema de reconocimiento de voz (O_a ¿Hablarle a una consola?). Nintendo ha querido llevar el concepto de "interactividad" al máximo con el lanzamiento de este juego, en el que controlarás a un *Pikachu* en 3D al que le podrás contar cosas a través de un aparato que se conecta al puerto de los mandos, el cual lleva un micrófono y unos cascos incorporados.

Cuando arrancas el juego, te encuentras en un bosque poligonal con un alto nivel de detalle, en el que tienes que encontrar a Pikachu antes de comenzar. Una vez localizado el bichito (lo encontrarás dormido en lo alto de un tronco de árbol ^_^), deberás llamarlo para despertarlo. Es ahí donde entra en acción el sistema de reconocimiento de voz, con el que tendrás que comunicarte con tu mascota virtual para que te acompañe en tu aventura.

Es increíble el trabajo gráfico que han hecho con el protagonista, al que han dotado de gran cantidad de expresiones faciales en las que nos creeremos estar observando al mismísimo *Pikachu* de la serie de televisión.

En el apartado referente al sistema de reconocimiento, cabe decir que funciona bastante bien no como muchos programas de **PC**, en los que dictar una simple carta puede volverse una tarea de valientes.

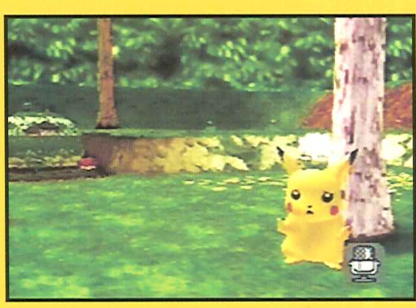
Según el tono que utilices, y la frase que le digas a *Pikachu*, adoptará un comportamiento u otro, pudiendo enfadarse si le llamas estúpido, o alegrarse si le lanzas unos cuantos piropos. Si tu mascota se enfadase, podrías ser víctima de un ataque eléctrico de 100.000 voltios (¿caray con el bichito, no? O_o), o podría darse el caso de que se escapara, teniendo que ir a buscarlo con la consiguiente disculpa.

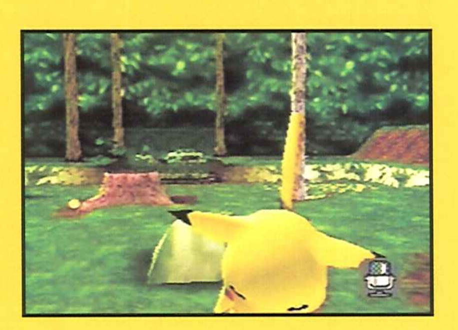
A lo largo del juego, podrás encontrar a varios *Pokémon* diferentes, como *Squirtle* (mi preferido ^_^) y otros. Tras lo comentado hasta ahora muchos de vosotros (por no decir todos), pensareis que esto no es más que un ***Tamagotchi*** a lo bestia (ya también lo creo), ya que se trata de cuidar a una mascota virtual la cual podemos interactuar con ella en distintas situaciones, pero hay que reconocer que el trabajo que han hecho con el sistema de reconocimiento de voz es bastante bueno.

La temática de este juego os puede parecer un tanto extraña, y quizás infantil, pero por las últimas noticias que he visto sobre este juego en Japón, indican que los usuarios de este país se lo están pasando pipa con este título (aunque ya sabemos todos que las costumbres niponas son de lo más raras).

Aun así, creo que incluso puede llegar a ser divertido el mantener una conversación con un personaje virtual, y debido a esto, **Nintendo** se esta pensando la posibilidad de incluir este sistema en otros videojuegos. Todo se andará en el país del sol naciente.

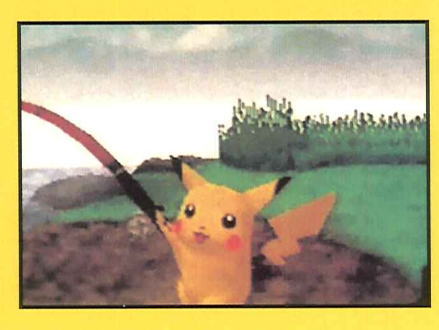
Snatchor
snatchor@yahoo.com











Realizar un dossier de la prestigiosa casa japonesa **KONAMI** es sin duda alguna una tarea realmente difícil, ya que los juegos aparecidos de esta compañía para todas las distintas consolas y ordenadores se podrían contar por miles, por lo que intentaré ceñirme a los productos más importantes y a comentar los juegos sólo en una de sus versiones, ya que si comentara cada conversión para las distintas consolas que estuvieron o están en el mercado, este *dossier* no entraría en todo este numero de **Loading.**

KONAMI es sin duda una de las mejores compañías relacionadas con el mundo de los videojuegos de todos los tiempos (*para mi es sin duda alguna la mejor con diferencia*).

Este éxito no se debe a estos últimos años, ya que juegos de la talla de ***Metal Gear Solid, Silent Hill*** o ***Winning Eleven*** son sólo los últimos productos de esta compañía, y a ellos no se le debe la gran calidad que esta posee.

Lo que realmente hace grande a **KONAMI** es la madurez que posee, es decir, esta compañía lleva en el mundo de los videojuegos desde hace mucho, pero que mucho tiempo, teniendo a sus espaldas títulos que superan la nada despreciable cifra de mas de 20 años de antigüedad.

Títulos como ***Scramble, Frogger, Athletic Land, Circus Charlie, Magical Tree, Super Cobra, Pippols, Penguin Anventure, Fire Bird, Maze of Galious, Space Manbow, Vampire Killer*** o ***Metal Gear 1 y 2*** están en las mentes de todos aquellos "viciados" que empezamos en esto de los videojuegos a muy tempranas edades (ningún titulo convencional por muy bueno que sea o por muy espectaculares que sean sus gráficos, nos proporcionara esa increíble emoción que sentíamos al conseguir un nuevo cartucho de **KONAMI** para **MSX** y ponerlo en tu ordenador, todos los "vaciados" de la época me entenderán perfectamente). Estos juegos se recuerdan con un cariño enorme, ya que todos ellos y otros muchos más de **KONAMI** han influido a muchos "jugones" de la década de los 80 a introducirse en este mundillo de una forma excelente, y por supuesto, manteniendo la calidad de todos sus productos 20 años después, pasando por todas las plataformas de videojuegos existentes en el mercado: **MSX, X68000, PC-Engine, Nintendo, Super Nintendo, Nintendo 64, Game Boy, Mega Drive, Satrun, Dreamcast, PlayStation, PlayStation 2** y multitud de versiones *Arcade*.

Por lo que sin mas preámbulos y ya que pensamos que **KONAMI** es merecedora por todos sus logros de un *dossier* para ella solita, aquí lo tenéis, espero que os guste.

NOTA: ya que algunos de los títulos comentados en el *dossier* tienen varias versiones para distintas consolas, ordenadores y arcades, solo comentaré la "versión/plataforma" mas jugada o mejor, es decir, que si un mismo juego salió para **Super Nintendo** y **Megadrive,** y fueron prácticamente idénticos en planteamiento, gráficos, etc... solo comentaré uno de ellos. Eso si, citando su aparición en las otras plataformas: --ejemplo: si estamos hablando de los **Nemesis 1/2/3** del ordenador **MSX** pondré -(otras versiones: Arcade)-

El listado de juegos esta ordenado alfabéticamente, no por orden de salida.



DOSSIER KONAMI

by Solid Snake

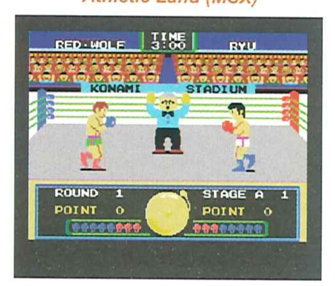




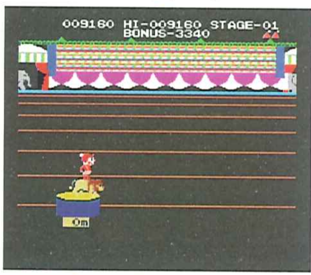
Antartic Adventure (MSX)



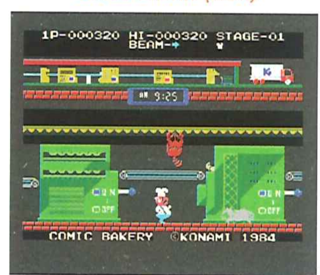
Athletic Land (MSX)



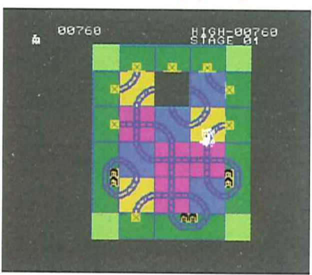
Boxing (MSX)



Circus Charlie (MSX)



Comic Bakery (MSX)



Crazy Train (MSX)

HISTORIA

La primera sucursal que abrió **KONAMI** fue en el año 1965 en Osaka, Japón.

Después de abrir otras sucursales por todo Japón, como en Tokyo o Nagoya, **KONAMI** se lanzó fuera de sus fronteras formando en 1982 en la ciudad norteamericana de Los Ángeles, su primera sub-empresa fuera de su país de origen, moviéndose dos años después a otra oficina más grande en Chicago para poder distribuir con mayor eficacia todos sus productos.

Un poco antes de esto, en 1980 **KONAMI** lanzó al mercado el que sería el título percusor de toda su fama. Este juego fue ***Scramble,*** en el que teníamos que llevar a una navecilla en *scroll* horizontal por un decorado casi inexistente, teniendo la oportunidad de disparar a derecha e izquierda y tirar bombas al suelo, pudiendo recargar gasolina de los suministros enemigos. Como veréis, muy simple pero extremadamente innovador para el momento en el que salió.

Scramble obtuvo un éxito demoledor, ya que gráficamente y jugablemente era muy superior a todo lo visto en juegos anteriores de otras compañías, como podían ser ***Galaxian, Pac-Man*** o el mítico ***Pong***.

Scramble impuso muchas de las normas que los actuales juegos de este genero poseen.

A causa de esto, y "amamantados" por este título salieron juegos como **Super Cobra,** también de **KONAMI,** o el ***Xevious*** de **Namco** que tenía el mismo concepto de juego.

Bastantes años después, juegos como ***Gradius 1, 2*** y ***3*** forjaron definitivamente las bases de este género de títulos, pudiendo afirmar que **KONAMI** inventó el genero de "juegos de naves" al igual que otros muchos más (**KONAMI** ha inventado más del 80% de los géneros que hoy por hoy conocemos).

Años después de la aparición del ***Scramble,*** **KONAMI** crea otro histórico juego, el conocido por todos ***Frogger,*** en el que teníamos que conseguir que una ranita pasara la calle sin ser atropellada.

Desgraciadamente este juego fue distribuido por una empresa que por esos tiempos empezaba en este mundillo llamada **"Sega"**, que se hizo pasar por la creadora de este título y obtuvo todos los méritos de este mítico juego, quedando **KONAMI** en un segundo plano.

Quitando este infortunado incidente que sufrió la compañía por parte de "*Sega-Morro*", el éxito de **KONAMI** se ha ido agrandando poco a poco hasta convertirse en la empresa multinacional por la que hoy la conocemos.

KONAMI ha trabajado tanto para arcades como para plataformas caseras, cosechando un gran éxito en estos dos campos del entretenimiento.

Actualmente, entre el año 1999 y lo que llevamos de 2000, **KONAMI** ha conseguido entre todas sus ganancias generadas por sus productos de arcades, consolas y *merchandise* más de 700 millones de dólares, y eso sólo en un añito.

Existen muchas subdivisiones de esta compañía esparcidas por todo el mundo, entre las que podemos encontrar: Tokio, Nagoya, Osaka, Norte Americana, Europa y Asia.

Entre todas las oficinas y sub-empresas que **KONAMI** posee por todo el mundo, tiene contratados a más de 2.000 empleados desarrollando nuevos y sofisticados productos de entretenimiento dentro del mundo del videojuego. El ejemplo más claro lo tenemos en el increíble "boom" de los "Arcades Musicales" creados por **KONAMI.**

La compañía en estos momentos esta llevando a acabo un arriesgado pero aparentemente satisfactorio método de mercado que consiste en lanzar nuevos productos a los salones recreativos cada seis meses, y retirar los anteriores de forma inmediata, dando así una gran frescura de juegos que otorgan a los jugadores la oportunidad de disfrutar de títulos nuevos en cortos períodos de tiempo.

Todos estos esfuerzos han sido los causantes de que sagas como: ***Castlevania, Nemesis, Gambare Goemon, Contra, Twin Bee, Tokimeki Memorial, International Super Star Soccer, Snatcher, Policenauts o Metal Gear*** sean grandes sagas conocidas por todos, teniendo un lugar muy importante en el mundo de los videojuegos, y convirtiendo a **KONAMI** por méritos propios en una de las más prestigiosas marcas del entretenimiento en general.

MSX: "Juegos con mas de 15 años... por estas fechas empezó todo"

En primer lugar vamos a comentar los juegos que se pueden denominar como "juegos sin fin", es decir que simplemente no tienen final (*quizá alguna imagencilla y fin...*) poseedores de una gran simplicidad y falta total de historia y lógica. Vamos que cuando lo acababas, simplemente empezabas de nuevo, sin terminación ni tan siquiera un pequeño "*staff*" con la gente que los programó (hay que tener en cuenta que muchos de estos títulos cuentan con casi 20 añitos sobre sus espaldas...).

-Antarctic Adventure (*otras versiones:* **Arcade/X68000/Nintendo**): de desarrollo muy lineal, en este título teníamos que conseguir que un pingüino diera la vuelta al polo norte. El juego se dividía en fases, cada una de ellas con una meta a la que teníamos que llegar en un determinado tiempo, teniendo una visión del personaje trasera, como si se tratase de un juego de conducción. El pingüino en cuestión sólo podía moverse a derecha e izquierda y saltar, esquivando de esta manera grietas en la nieve, focas que salían de debajo del hielo y charcos.

-Athletic Land (*otras versiones:* **Arcade/Nintendo**): curioso juego de parecido muy sospechoso al mítico ***Pitfall*** de **Activision.** En este título tenías que lograr que un niño algo cabezón, llegara a la hora de cenar a su casa, pero lógicamente esto no

KON

tendría gracia si sólo fuera así. Para complicar un poco más la cosa, el camino de su casa pasa por un parque algo peligroso, lleno de trampas, pantanos, lianas, árboles con mala leche y todo tipo de impedimentos.

Este juego se puede considerar como uno de los primeros plataformas como los conocemos hoy en día, determinando muchas de las normas que utilizaron después muchos juegos de este genero.

-Baseball: uno de los primeros juegos de este deporte, pudiéndose considerar como la primera entrega de la saga ***Powerful Baseball.*** De sencillo manejo, en este título ya podemos ver en un grado muy elemental, la base que hoy por hoy tienen todos los juegos de béisbol.

-Billard: juego de billar de aspecto super simplón.

Este primer título de este deporte de mesa fue demasiado simple, no dando opción a dar efecto a la bola y las diferentes velocidades para golpear a estas estaban muy limitadas. Las bolas no daban el efecto de rodar y se descontrolaban mucho, pero realmente, a un juego con casi 20 años que más se le puede pedir...

-Boxing: excelente juego de boxeo que sin duda fue el mejor de su época. Los gráficos eran bastante buenos, presentando en pantalla a unos personajes bastante grandes y de fluidos movimientos. Los golpes se reducían a puñetazo simple, gancho y revés, no quitando por esto una increíble jugabilidad y dificultad.

Naturalmente, lo que tenemos que conseguir en este juego es llegar a la final y ganarla para conseguir el ansiado cinturón de oro que te proclamara como mejor boxeador del mundo. Como detalle destacaría la posibilidad de luchar contra las famosas estatuas que a **KONAMI** le gusta meter en muchos de sus juegos, lógicamente hablo de un "*Moai boxeador*"

-Circus Charlie (*otras versiones:* **Arcade/Nintendo**): en esta ocasión controlábamos a un simpático payaso que tenía que realizar las pruebas mas arriesgadas de su circo, como saltar por aros de fuego subido en un león, saltar entre muchas camas elásticas al galope de un caballo o engancharse de liana en liana como si fuera un mono. Todo lo que nos hubiera gustado ver en un circo de verdad y que nunca pudimos ver.

La versión Arcade de este título poseía un mejor acabado técnico y sonoro, al igual que pasaba con la mayoría de las conversiones para **MSX.**

-Comic Bakery: nuestro deber es proteger una peculiar panadería de los constantes intentos de robo por parte de unos "*ponpokos*" (especie de osos chiquitajos) que nos harán la vida imposible comiéndose el pan o apagando los hornos.

Nuestro deber es ahuyentar a estos molestos animales y conseguir que todo el pan y bollos llegue a su destino. ¿curioso verdad?

-Crazy Train: extraño juego de puzzle en el que teníamos que llevar a un tren.Tenemos que conseguir pasar por todas las estaciones del tren cambiando las vías como si de piezas de un rompecabezas se tratasen. Juego muy lioso pero totalmente adictivo.

-Frogger: histórico titulo por ser una de las primeras y exitosas producciones del mundo del videojuego. Tenemos que conseguir que una rana llegue sana y salva al otro lado de la carretera sin que sea atropellada. Y nada más, que se le puede pedir a uno de los primeros juegos de la historia.

-Juno First: clonacion del mítico ***Galaxian*** de **Namco.** Llevando a una navecilla, tenemos que impedir que bajen alienigenas que quieren conquistar la tierra... muy original. Las características del juego son prácticamente las mismas que los del titulo de **Namco,** notándose solamente una leve mejoría gráfica.

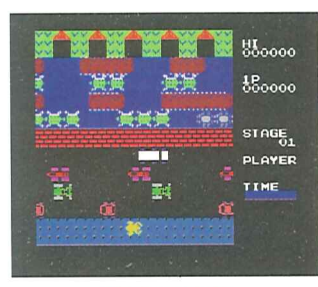
-Golf: ¿a que no adivináis de que puede ser este juego? Lógicamente este titulo es de golf, y en él ya se pueden ver como todas las bases de este género están presentes, como la opción de distintos palos para cada tipo de tiro, la inclinación del terreno, la fuerza del viento y la típica barra de potencia de todos los juegos de este genero.

Sin duda el juego que marcó las pautas a seguir por todos los posteriores títulos del genero.

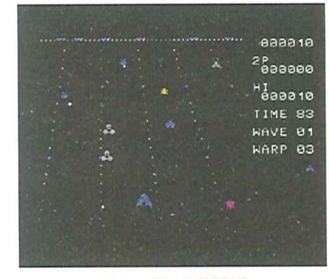
-Goonies (otras versiones: **Arcade/Nintendo**): conversión de la famosa película que salió por aquella fecha.

Es este juego manejamos al mayor de todo el grupo, ya que todos los demás han sido secuestrados. Lo que tenemos que hacer es liberarlos a todos de sus celdas, teniendo que evitar los ataques de los secuestradores y todo tipo de obstáculos, como saltos, tuberías rotas, esqueletos, etc... de estética y manejo muy sencillo, sin embargo fue uno de los juegos que mas engancharon de la época (destacando la gran banda sonora extraída de la película).

-Hyper Rally: uno de los primeros juegos de coches con visión trasera. De jugabilidad no muy bien conseguida, **KONAMI** con este título intento recrear un rally de la manera más real que la tecnología del momento le permitía, pero lógicamente el resultado no fue muy satisfactorio ya que era muy difícil de controlar y en las curvas era casi imposible no salirse. Aunque tuviera estos fallos, este titulo fue bastante importante por ser el primer juego de conducción de visión trasera con un mínimo de realismo y jugabilidad, marcando muchas de las bases que utilizaron después infinidad de

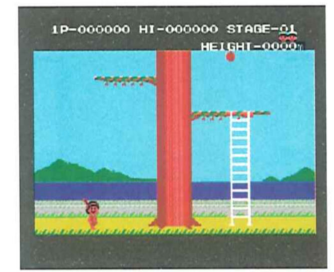


Frogger (MSX)

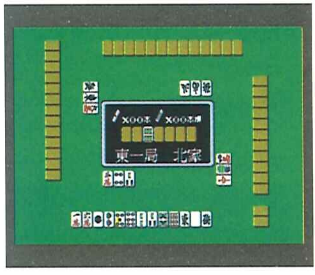


Juno First (MSX)


Goonies (MSX)



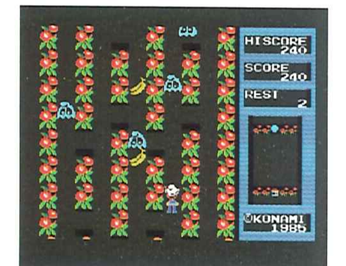
Magical Tree (MSX)

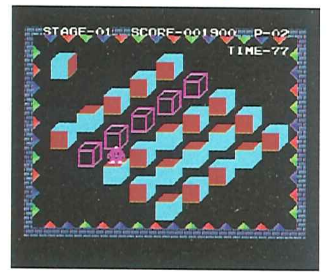

Majutsushi Mahjong 2 (MSX)

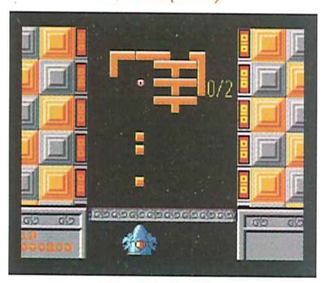


Pennant Race 1 (MSX)



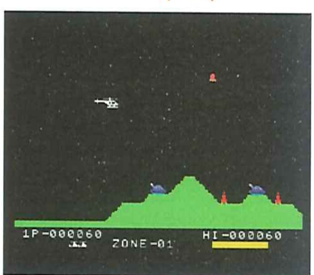

Pippols (MSX)


Q-Bert (MSX)


Quarth (MSX)


Road Fighter (MSX)


Soccer (MSX)


Super Cobra (MSX)

juegos de este genero.

***-Magical Tree*:** el juego empieza sin más con un pequeño indio a los pies de un árbol.

Lo primero que piensas es en subir, pero cuando llevas casi una hora escalando por el dichoso árbol empiezas a creer que no tendrá fin. Entre todo esto, tendrás que esquivar a numerosos búhos, gusanos de seda, nubes que tiran rayos, etc... hasta llegar por fin a lo alto del castillo, en el que podremos ver un gráfico de un castillo en las nubes y a empezar otra vez (no se calentaban mucho la cabeza en los guiones...)

***-MahJong y Majutsushi MahJong 2*:** este juego de mesa en Japón es bastante popular, y se podría decir que es una especie de dominó, pero algo más complejo.

Gráficamente tanto la primera como la segunda parte no tienen nada fuera de lo común, ya que sólo son fichas encima de una mesa. Lo interesante de la segunda parte es que los jugadores son personajes de **KONAMI,** entre los que podremos ver a *Belmont, Goemon, Popolon, Aphrodite* y a otros muchos más en formato SD. También destacan las músicas que son de las mejores que el chip de **MSX** realizo y que varían según el personaje elegido, es decir, que si llevamos a ***Belmont,*** sonaran músicas del ***Castlevania;*** si llevamos a *Goemon* sonaran músicas del ***Gambare Goemon,*** y así correlativamente.

***-Monkey Academy*:** curioso plataformas de procedimiento muy básico y que sirve para aprender a contar. En cada fase el juego nos pedirá que dos cifras faltan para que salga por ejemplo el numero 12, nosotros llevando a un monito tendremos que saltar esquivando a peligrosos cangrejitos para encontrar por la fase las dos cifras que necesitamos para que la suma sea correcta, que serían por ejemplo un 2 y un 10. Un juego obviamente para jugadores de muy cortas edades.

-Mopi Ranger*:** clon del conocido ***Pac-Man pero con alguna variación. Tenemos que llevar a un ratoncillo en una valsa por distintos laberintos evitando que unos bichejos nos atrapen y a la vez salvando a nuestros hermanitos perdidos por la fase. Juego muy simplón pero de esos que te hacen comerte el coco horas y horas.

-Pennant Race 1 y 2*:** más títulos de béisbol de la mano de **KONAMI** para este ordenador. De gráficos bastante mejorados respecto al ***Baseball, estas dos entregas son casi idénticas, tanto en planteamiento de juego como en gráficos y variando muy poco respecto al primer titulo de este deporte aparecido para **MSX.**

***-Ping Pong*:** este título deportivo, a pesar de tener unos 15 años, sigue siendo el mejor juego de ping pong aparecido hasta la fecha. ¿Cual es su secreto?, pues muy sencillo que juegos de este genero no hay prácticamente. De una manera muy sencilla nos presentaban una mesa, dos palas cogidas por unas manos (los personajes no se veían) y mucha, mucha diversión por delante.

Este es uno de los mejores títulos de **MSX** y sin duda el mejor relacionado con un deporte para esta plataforma.

-Pippols*:** un especie de ***Pac-Man pero con un toque algo distinto, en este juego el *scroll* de la pantalla no paraba de bajar, teniendo que esquivar a los enemigos saltando entre pasillo y pasillo, con la posibilidad de poder destruirlos con unos corazoncitos que disparábamos, muy pero que muy difícil (no conozco a nadie que se lo pasara).

-Pooyan (*otras versiones:* **Nintendo**): tenemos que proteger a una familia de cerditos de las fauces de unos lobos que se los quieren comer. Para esto tendremos que montarnos en una pequeña cesta-ascensor y disparar a los lobos con un arco y así conseguir ahuyentarlos. Como veréis, este juego tiene un planteamiento super simplón, estando enfocado para los más pequeños de la familia (aunque su nombre de a pensar otra cosa...).

-Q-Bert (*otras versiones:* **Nintendo**): título que fue conversionado para bastantes plataformas del momento.

Al llegar a **MSX** se decidió cambiar al protagonista (un especie de marciano con trompa) por un gracioso dragoncillo que incluso **KONAMI** hizo mascota suya oficial por unos años.

El cometido de este juego es muy sencillo, como si se tratase de un típico juego de puzzle, tenemos que ir saltando de cubo en cubo, girándolos y cambiándolos de color, teniendo que conseguir que todos se queden del mismo tono.

Título de gráficos muy sencillos, pero muy útil para trucar otros juegos de **KONAMI** de **MSX...** ¿que de que hablo? un poco mas abajo comentaré este aspecto con mas detalle...

-Quarth (*otras versiones:* **Nintendo**): especie de ***Tetris*** en el que cambian algunos aspectos básicos. En este juego llevamos a una nave que va subiendo por un pasillo lleno de figuras geométricas, pues bien lo que tenemos que hacer es dispar unos cuadritos hasta conseguir rellenar las piezas que nos encontremos por el camino, desapareciendo y dejándonos el paso libre. Si no nos damos prisa rellenando las figuras y rompiéndolas, nos chocaremos con ellas y perderemos. Como veréis, un ***Tetris*** pero visto de otra manera.

-Road Fighter (*otras versiones:* **Arcade/Nintendo**) primer juego de coches que se pudo considerar "bueno", de sencillo manejo solo tenías que cambiar de

KON

marcha lenta a rápida, frenar en las curvas y nada mas... ¿que mas se puede pedir?

-Sky Jaguar: juego de naves de *scroll* vertical parecido al ***Twin Bee,*** pero de gráficos bastante peores. Los juegos de este genero cada vez se parecían más a los que vemos en esta época, teniendo ya un manejo de la nave bastante libre y pudiendo movernos por toda la pantalla.

-Soccer: como el propio nombre indica, hablamos de un juego de fútbol en el que los movimientos reales, los espectaculares planos de cámara o los comentarios de los presentadores eran total y rotundamente nulos, demostrando que todo esto no hace falta si hay una buena jugabilidad (sin duda el juego de fútbol mas jugado por un servidor...)

-Sparkie: otro clon de **Pac-Man,** en el que llevando a un especie de globo con patas tenemos que conseguir pintar de un mismo color todos los pasillos de la fase. Muy simplón pero adecuado para la fecha en la que salió.

-Super Cobra: uno de los primeros juegos de "naves" con *scroll* horizontal, pudiéndose catalogar como segunda parte del mítico ***Scramble.***

Llevando a un helicóptero, tenemos que destruir una base enemiga armados con una ametralladora y misiles, con el detalle de tener en cuenta la necesidad de recargar gasolina de vez en cuando de los tanques de almacenamiento del enemigo. Este título es una leyenda.

-Synthesizer: aunque parezca mentira, **KONAMI** por estas fechas ya estaba pensando en la realización de juegos musicales tipo ***Beatmania.*** Lo que tenemos que hacer es unir diferentes sonidos y ritmos para formar músicas. Para esto tenemos a disposición un complejo tablero con las funciones necesarias para componer las músicas. La calidad de estas no son ni mucho menos como la de los ***Beatmania*** de ahora, pero se hacia lo que se podía.

De primeras parece muy complicado, pero cuando le pillas el tranquillo, te saldrán músicas sin ningún esfuerzo.

-Tennis: en este juego al igual que en el ***Soccer,*** se comieron poco la cabeza para buscarle nombre... Llevando a dos monigotes con raquetas, intentaban hacerte creer que jugabas al susodicho deporte... bastante bueno para su época.

-Time Pilot: manejando a una nave supuestamente del futuro, teníamos que ir viajando por el tiempo y luchando en las distintas guerras que ha tenido el mundo, abatiendo a todo tipo de modelos de aviones, zepelines, cohetes, etc...

Llegamos a los juegos de **MSX** que se pueden denominar como "juegos con final", es decir que ya tienen coherencia y una mínima historia (o espléndida).

Aquí empezaron muchas de las mejores y míticas sagas de **KONAMI** como pueden ser los ***Castlevania, Gambare Goemon, Nemesis, Twin Bee*** o ***Metal Gear,*** juegos que marcaron una época y que siguen en mente de muchos jugadores. Realicemos un pequeño repaso por estas obras de arte:

-F-1 Spirit y F-1 Spirit 3D: llegamos al mejor título de conducción que tuvo el **MSX.** La visión de los coches era aérea, es decir, lo que veíamos de estos era el techo, ya que esta manera de presentar la carrera era mucho mas real teniendo en cuenta las escasas posibilidades de programación (los juegos de estas características con una vista trasera quedaba bastante cutres)

Lo bueno de este título era la enorme cantidad de circuitos y coches que tenía (dejando a títulos como ***Gran Turismo*** tirados por los suelos) y por si esto fuera poco, al terminar todas las carreras del formula-1 salía una nueva opción de rallys y si todo esto nos seguía pareciendo poco, después nos daba elección a un nuevo modo llamado "Super F-1" en el que nos hacíamos al volante de prototipos de coches casi supersónicos. Este juego fue toda una joya en lo que a conducción se refiere.

Un año después salió al mercado la continuación de este titulo llamada ***F-1 Spirit 3D,*** en el que decidieron cambiar la visión de la carrera, siendo ahora trasera como en la mayoría de los juegos actuales. Jugablemente se perdió mucho ya que por esas fechas la tecnología no estaba como para intentar emular un entorno 3D como mínimo algo creíble.

-Fire Bird: ¡magistral! es lo primero que se me viene a la cabeza al recordar este título, gráficos grandes y coloridos, músicas que te tiraban del asiento (destacando la de la final... shiff que tiempos) y jugabilidad totalmente genial. Como podréis haber comprobado, este titulo fue de mis preferidos (y lo sigue siendo) El juego contaba la leyenda de un hombre que quería convertirse en "Dios Fénix", para esto debía de reunir todas las piedras mágicas de su mundo, consiguiendo finalmente su propósito y transformándose en el mítico "pájaro de fuego". Las fases eran laberínticas y si no encontrábamos la piedra mágica que correspondía a cana nivel, después tendríamos que volver para conseguirla. El juego nos daba opción a distintas armas, como cuchillos, bolas de fuego, ondas de energía, etc. Como ya dije antes, ¡magistral!

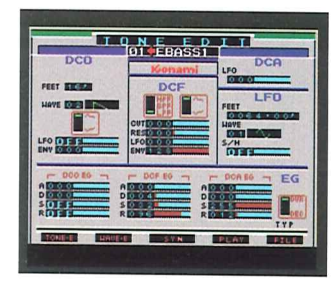
Este juego es uno de los 10 mejores títulos de KONAMI.

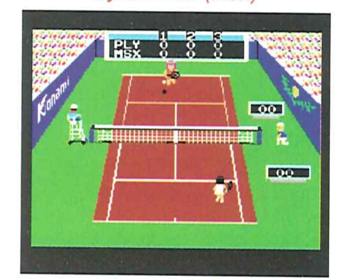
-Gambare Goemon: primer juego del que después se convertiría en una de las mas importantes sagas de **KONAMI,** también llamado ***Mistical Ninja*** por nuestros queridos amigos yanquis... Las características son prácticamente las

IAMI



DOSSIER KONAMI


Synthesizer (MSX)


Tennis (MSX)


Time Pilot (MSX)


F-1 Spirit (MSX)


F-1 Spirit 3D (MSX)


Fire Bird (MSX)

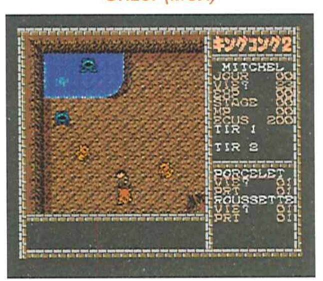




Gambare Goemon (MSX)



Grizor (MSX)



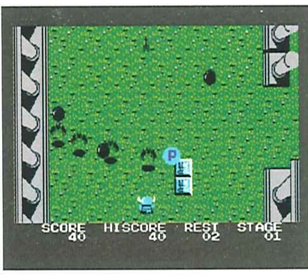
King Kong 2 (MSX)



King Valley (MSX)



King Valley 2 (MSX)



Knightmare (MSX)

mismas que podemos ver en todos los títulos de esta saga, es decir, una mezcla de rol/plataformas cargado de humor por todos lados.

Buen empiece, pero haciéndole falta una mejoría, ya que incluso para su tiempo sus gráficos eran algo normalillos.

-Green Beret (*otras versiones:* **Arcade/Nintendo**): nuestra misión es rescatar a unos rehenes que se encuentran en una base rusa, para esto contamos con un experimentado "boina verde" listo para realizar la arriesgada azaña. Tan solo dispondremos de un cuchillo para defendernos de toda la tropa enemiga, pudiendo también utilizar armas de los soldados caídos.

Este juego fue todo un clásico tanto en arcade como en **MSX,** poseyendo unos mejores gráficos en su versión de recreativa.

-Gryzor (*otras versiones:* **Arcade/Nintendo**): también conocido con el nombre de "***Contra***" y "***Probotector***" en posteriores entregas. Este fue el primer titulo de la adictiva saga de **KONAMI** en la que manejando a dos experimentados soldados, armados asta los dientes con poderosas metralletas, se verán luchando sin darse cuenta contra todo un ejército de poderosos alienigenas. Como novedades que poseyó este título, se encuentra la posibilidad de disparar hacia el lado que quisiéramos (incluyendo diagonales) dándole una mayor jugabilidad.

Mención especial para las buenísimas músicas de las que hacia gala este juego. Al igual que otros tantos títulos de **KONAMI** aparecidos para **MSX** y Arcade, esta ultima disfrutaba de unos mejores gráficos y sonido.

-King Kong 2: excelente "*action-rpg*" de mecánica muy parecida a la saga ***Zelda.*** Metidos en el papel de un intrépido explorador, tendremos que resolver el misterio de la legendaria leyenda de ***King Kong,*** que se encuentra en una desconocida isla, llena de peligros, trampas y todo tipo de monstruos. El mapeado del juego se dividía por numerosos cuadritos en los que transcurría la acción, pudiendo hablar con numerosos personajes y conseguir distintas armas y magias.
Este fue uno de los últimos títulos de **MSX** e igualmente uno de los mejores.

-King Valey 1 y 2: en este juego tenemos que ayudar a un experto escavador de pirámides a encontrar las joyas escondidas en estas antiguas construcciones. Para que la cosa sea algo más divertida, multitud de momias nos fastidiaran intentando que no consigamos nuestro objetivo. Contamos con distintas armas y herramientas con las que desenterrar los tesoros, como los cuchillos para matar momias o los picos para abrir agujeros. La dificultad de este juego estriba en que cuando llevamos alguna de estas herramientas el salto del personaje es anulado, haciendo que no podamos acceder fácilmente a las distintas partes de la fase, es entonces cuando tenemos que hacer funcionar a nuestro coco y descifrar la manera de poder acabar la fase.

De esta primera parte salió una ampliación llamada ***King Valley Plus*** que contenía más fases.

La segunda parte salió poco después tanto para **MSX** como para **MSX2,** siendo esta ultima bastante mejor gráficamente. La base del juego era idéntica, destacando la posibilidad de crear tus propias fases y un mayor numero de enemigos, como hombres roca, murciélagos, etc...

Esta saga se puede incluir en el genero de puzzle-inteligencia, conteniendo fases tan difíciles de resolver que la cabeza se te ponía al rojo vivo de tanto pensar, pero siendo a la vez super adictivo y jugable.

-Knightmare (*otras versiones:* **Nintendo**) / **Maze of Galious** (*otras versiones:* **Nintendo**) / **Shalom:** gran trilogía de **KONAMI** que se caracteriza por cambiar radicalmente el desarrollo del juego en cada una de sus entregas, teniendo siempre como cabo en común el que los protagonistas son dos "mini" vikingos con armadura llamados *Popolon* (el chico) y *Aphrodite* (la chica).

La primera de estas tres entregas era la mas "arcade" presentando la acción como si de un típico juego de naves de *scroll* vertical se tratase, con el aliciente de una dificultad que rozaba lo imposible.

La segunda parte fue la mejor a mi gusto, tornando a una acción laberíntica/plataformas en la que teníamos que movernos por un inmenso castillo (mas grande y complicado que el de ***Dracula X*** de **PSX** por poner un ejemplo) lleno de trampas, monstruos, esqueletos y todo tipo de bichejos. Nuestro propósito es encontrar a nuestro hijo raptado por un malvado brujo (muy original).

La dificultad de este titulo es sin duda la mas alta de todos los juegos aparecidos para **MSX,** en la que por poner algunos ejemplos, solo disponíamos de dos vidas para pasarnos todo el juego o si habíamos tardado una hora y media en subir varios pisos por los intrincados laberintos, podíamos caer por minúsculos agujeros (*algunas veces invisibles*) y encontrarnos en un "pis pas" en el principio del juego...

Y por último la tercera parte de esta trilogía paso a ser un RPG puro y duro, con sus respectivos combates por turnos, poblados, castillos y todo lo demás. Fue toda una pena que solo saliera en japonés, ya que sus gráficos eran realmente buenos para la plataforma y la época en la que salió. Este fue otro de los últimos títulos de **KONAMI** para el **MSX.**

-Metal Gear 1 y 2: todo lo que se tenía que decir de estos dos grandiosos juegos ya esta explicado en el *dossier* que realice en el numero 3 sobre *Hideo Kojima*, solo queda remarcar la importancia de estos dos obras de arte, siendo de los primeros

títulos (por no decir los primeros) poseedores de un guión elaborado y de calidad.

Estos dos juegos fueron los primeros trabajos de este consagrado director, lanzándolo a la fama. Para mi, estos dos juegos son sin duda, los dos mejores títulos que poseyó el **MSX.**

Estos dos títulos son de los 10 mejores juegos de KONAMI.

-Gradius/Nemesis (*nombre americano*)**1 / 2 / 3** (*otras versiones*: **Arcade/X68000/PC-Engine**/para **Nintendo** solo el 1): una de las mejores sagas de **KONAMI** (y para muchos la mejor saga de "naves"). Estas tres partes diferentes tenían en común un mismo desarrollo de juego, es decir, llevando una pequeña pero potente nave, teníamos que pasar un determinado numero de mundos llenos de peligros, para llegar a nuestro destino final. También tendremos como gran ayuda todo un arsenal de armas que podremos ir equipando a la nave poco a poco con ayuda de unas cápsulas de energía que dejan algunos enemigos al destruirlos.

La primera entrega lógicamente es la más sencilla en lo que a gráficos y jugabilidad se refiere. Marca las pautas a seguir por todos los ***Nemesis*** que salen después, como la barra de armas, las míticas "*opciones*" que ayudan a la nave disparando y moviéndose igual que ella, como si de sombras se tratasen y presentando a la mítica nave *Vic Viper*, presente en todos los siguientes ***Nemesis.***

La segunda parte fue agraciada con numerosas mejoras tanto gráficas como jugables. Las fases estaban mucho mejor definidas y las naves poseían un tamaño bastante mayor (sobretodo las de fin de fase) Jugablemente se incluyeron bastantes armas nuevas, con la característica de no tenerlas en nuestro arsenal desde el principio, por lo que teníamos que entrar en naves enemigas "jefe" destruidas y arrebatarles las armas. También se incremento el numero de fases y las naves de final de fase no eran siempre la misma (cosa que pasaba en el primero)

Como aspecto especial resaltar la extremada dificultad del juego, pudiendo llegar a pensar que era totalmente imposible (yo solo me lo pase una vez... y no lo intento más ni loco)

Y llegamos a la tercera y ultima entrega para **MSX** de la saga ***Nemesis.*** Como gran novedad, nos ofrece la posibilidad de escoger entre cuatro naves, con armas y características diferentes. Las naves son: La mítica *Vic Viper* y las nuevas *Falchion Beta, Jade Knight* y *Lord British.* Los gráficos mejoraron con respecto a las anteriores entregas, mostrando *sprites* muy definidos y detallistas, también se noto una gran mejoría en la suavidad del juego, sobretodo si jugábamos en un **MSX2,** ya que muchos títulos de **KONAMI** mejoraban notoriamente en esta segunda plataforma. También es muy destacable la excelente música que poseen estos tres juegos, "destrozando" literalmente el chip de sonido del **MSX,** siendo de las mejores músicas escuchadas en un videojuego.

Para terminar, y para que todo no sean elogios, comentaré algo en su contra: la gran asignatura pendiente de estos tres Nemesis fue no poder jugar a dobles con dos naves a la vez en pantalla (debido a las limitaciones del **MSX**).

-Parodius (*otras versiones:* **Arcade/X68000/PC-Engine/Nintendo**): como su nombre indica, es una parodia que **KONAMI** se hace a si misma, concretamente del juego anteriormente comentado ***Gradius/Nemesis.*** La mecánica del juego es idéntica a la vista en la saga ***Nemesis,*** pero totalmente ridiculizada. Por ejemplo podremos llevar como naves al pingüino del "***Pinguin Adventure***", al vikingo del "***Maze of Galious***" o al kabuki *Goemon* entre otros.

A lo largo de sus fases, tendremos que enfrentarnos a toda clase de enemigos absurdos, usando armas igualmente absurdas como misiles con patas y cosas así. Como buen ***Parodius*** que es, hará gala de una magnifica selección de música clásica para acompañar la acción del juego.

Por ultimo destacar la infernal dificultad de la que hacia gala (realmente, casi todos los juegos de **KONAMI** antiguos se caracterizan por este punto...)

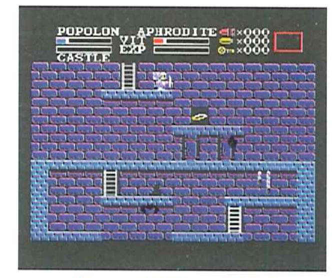
-Pinguin Adventure: segunda parte del "***Antarctic Adventure***", con notables mejorías gráficas pero de idéntica mecánica de juego. Nuestra misión es salvar a la pequeña princesa pingüino de un malvado conjuro que la ha sumido en un continuo sueño. Para remediar esto tenemos que conseguir la manzana sagrada y dársela a comer... un guión de lo más original... Técnicamente estamos ante uno de los mejores títulos de **MSX,** muy colorido y con *sprites* bastante grandes. Las músicas también son geniales, destacando la de "invulneravilidad".

A diferencia de la primera parte que se centraba solo en paisajes helados, en esta segunda entrega podremos ir por frondosos bosques, por los rápidos de un río, las profundidades del océano, por cuevas subterráneas o incluso volando por el espacio (*es que este pingüino es una maquina*). También tenemos la posibilidad de coger pequeños corazones que nos harán invencible por un tiempo o nos darán la posibilidad de volar encima de una nube y comprar a esquimales objetos como botas para saltar más, gorros voladores, pistolas para acabar más fácilmente con los enemigos y cosas así.

Este juego fue uno de los más importantes de su época y de **MSX.**

-Salamander (*otras versiones:* **Arcade/X68000/PC-Engine/Nintendo**): aunque tenga otro título, este juego esta dentro del mundo de los ***Gradius/Nemesis*** y sus características son prácticamente las mismas, con la variación de intercalar

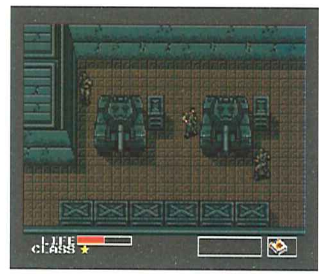




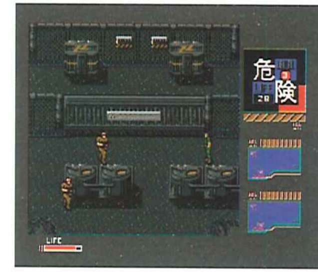
Maze of Galious (MSX)



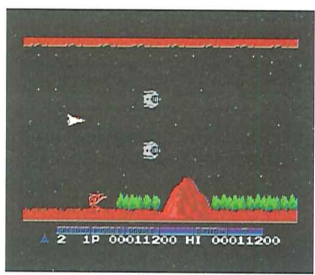
Shalom (MSX)



Metal Gear (MSX)



Metal Gear 2 (MSX)

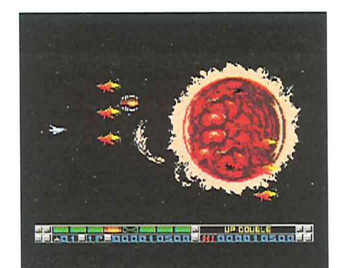


Nemesis (MSX)



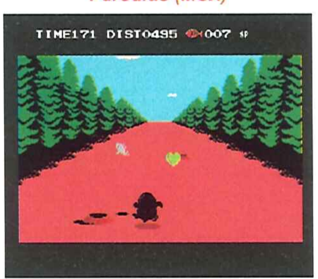
Nemesis 2 (MSX)



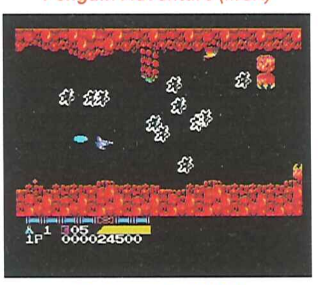

Nemesis 3 (MSX)



Parodius (MSX)



Penguin Adventure (MSX)



Salamander (MSX)


Snatcher (MSX)



SD Snatcher (MSX)

fases de *scroll* horizontal y vertical. También podíamos potenciar armas con unas cápsulas de energía, parar el tiempo unos segundos y poco más que varíe de la saga ***Nemesis.***
La asignatura pendiente de los ***Gradius,*** el no poder jugar a dobles, es subsanada en el ***Salamander,*** pudiendo poner dos naves en pantalla a la vez (*con el único inconveniente de tener que compartir las "opciones"*) Como siempre, la extrema dificultad hace gala en todo momento y al igual que me pasó en ***Nemesis 2,*** solo lo termine una vez y no lo volveré a intentar nunca más (si te mataban en la ultima fase, lo mejor era apagar directamente el MSX, porque sin armas no existe posibilidad alguna de pasar la pantalla...).

-Snatcher (*otras versiones:* **PC-Engine, Mega-CD, PlayStation, Saturn**) y **Snatcher SD:** Magnífico juego dirigido por *Hideo Kojima*, creador de ***MGS.*** Una soberbia ambientación parecida a ***Blade Runner*** y un guión lleno de misterio e intriga. Posiblemente el juego más elaborado de **MSX** después de la saga ***Metal Gear.***

No me explico como el "Maestro" pudo crear un guión tan bien pensado y elaborado en aquella época, en la que la mayoría de los juegos carecían de historia alguna... ¡¡magnífico!!
El juego se basaba en imágenes estáticas, mostrando los diferentes lugares donde nos encontrábamos, pudiendo elegir otros sitios a los que ir y hablar con gran variedad de personajes, hasta que poco a poco llegaremos al fondo del caso y conoceremos toda la verdad acerca de los *Snatchers...*

Las posteriores versiones para distintas consolas fueron mejorando progresivamente en gráficos y sonido, pero el guión y la forma de juego se mantuvieron intactas.

Este titulo es uno de los 10 mejores juegos de KONAMI.

Snatcher SD es una parodia de su antecesor, cambiando algunos detalles de la historia y la forma del juego, que torna a tipo RPG.
Personajes cabezones y graciosos, atmósfera despreocupada y divertida son los grandes cambios que encontramos respecto a su "hermano mayor"

-Space Manbow: buen juego de naves aparecido a raíz de la fama de los ***Nemesis.*** En este titulo **KONAMI** ha seguido mostrando las mismas características que en la saga ***Gradius,*** en decir, una nave que va pasando por distintas fases en *scroll* horizontal (*en algunos casos vertical e incluso en diagonal*). También posee la misma barra de armas y la necesidad de coger cargadores de energía para poder hacer uso de estas.
En definitiva un titulo muy parecido a la saga ***Nemesis,*** casi un "clon" y que pese a su gran calidad, paso bastante desapercibido.

-Track and Field 1/2/3 (*otras versiones:* **Arcade/Nintendo**), ***Hyper Sport*** *y* ***Hyper Sport Special***: saga de juegos deportivos, en los que tenemos que conseguir batir todos los records mundiales en distintas especialidades de pruebas atléticas, como los 100 metros lisos, salto de pértiga, salto de altura, salto de trampolín, tiro, levantamiento de peso, lanzamiento de jabalina, lanzamiento de martillo y otros muchos mas. Al poco tiempo apareció una versión especial de esta saga de juegos, en la que todo era igual excepto pequeños detalles como la aparición de pingüinos por mitad de las pruebas, ovnis voladores con extraterrestre incluido y cosas así. Un título solo para coleccionistas. Todas las pruebas se caracterizan por tener que usar "nervio" es decir, tener que pulsar los botones lo más rápidamente posible para que el personaje en cuestión salte más, corra más o nade más.

Estos juegos están muy bien para hacer músculo, ya que de tanto darle al botoncito, al final acabas con bola.

-Treasure of Usas: el mejor plataformas de **MSX.** Manejando a dos jóvenes exploradores llamados *Wit* y *Cles,* tendremos que sumergirnos en los misteriosos templos asiáticos en busca de la leyenda de las "cuatro piedras de los dioses". Para lograr nuestro propósito, podremos elegir entre estos dos personajes que poseen características totalmente diferentes. *Wit* es más lento y salta menos que *Cles,* pero posee una pistola y puede disparar de varias formas diferentes, entre las que se encuentran el disparo normal, lanzallamas, disparo de presión, disparo doble y doble salto, cambiando según el estado de animo en el que se encuentre el personaje. *Cles* es mas rápido y ágil que *Wit,* pero no tiene armas, solo podrá recurrir a sus fuertes patadas y habilidades, entre las que se encuentran la patada normal, patada sombra, patada comprimida, dar volteretas y volar unos instantes, variando igualmente según el estado de animo del personaje. Por todo lo demás, es un típico plataformas, de gráficos impresionantes para ser de **MSX2,** excelente jugabilidad y músicas super pegadizas.

Como ya he dicho antes, el mejor plataformas de la época.

-Twin Bee (*otras versiones:* **Arcade/PC-Engine/Nintendo**): la primera entrega de la saga más simpática de **KONAMI** donde empezaron las aventuras de las navecillas gemelas. Las bases del juego son idénticas a las vistas en las ultimas entregas, es decir un juego de naves de scroll vertical, muy colorido y de aspecto infantil. Las típicas campanillas que cambian de color según le disparemos ya aparecen en esta primera parte, siendo realmente el punto más carismático de los ***Twin Bee.***

En esta primera parte también se podía jugar a dobles.

KON

-Vampire Killer (*otras versiones:* **Nintendo**): la primera entrega de las más famosa saga de **KONAMI**, lógicamente hablo de los ***Castlevania.***
Llevando a *Simon Belmont,* el primero de la estirpe mata vampiros, y armados del mítico látigo, tendremos que adentrarnos en el castillo de *Dracula* para intentar encerrarlo por 100 años, hasta que despierte de nuevo y otro del árbol genealógico Belmont acabe una vez más con él.
Gráficamente esta bien, con movimientos algo torpes pero de fácil manejo. Como aspecto curioso, podremos comprar distintas armas canjeándolas por corazones (*la verdad que es complicar un poco la cosa*), apartado sumamente importante ya que si en la ultima fase no comprábamos los cuchillos, no podríamos matar a la "imagen" de *Dracula* de ninguna otra manera. Por supuesto ya podíamos deleitarnos con las cañeras y famosísimas canciones de los ***Castlevania´s*** como el *Beginning, Vampire Killer* o el *Simon´s Theme* entre otros, las cuales se siguen utilizando para las nuevas versiones, habiendo convertido estas músicas en auténticos clásicos de los videojuegos.

-Yie Ar Kung Fu 1 y 2: estamos ante el primer juego de lucha "one vs one" de la historia. En estos dos juegos, no podíamos ver bestiales combos, ni inpactantes especiales como los que vemos en los títulos de ahora, en los ***Yie Ar Kung Fu*** solo teníamos oportunidad de dar patadas, puñetazos y saltar, es decir, un sistema de lucha muy simple pero efectivo y al que toda la tromba de miles y miles de juegos que salieron al mercado tras sus espaldas copiaron. Ya podíamos ver la típica barra de energía en la parte superior de la pantalla que media la vida de cada luchador. El personaje que llevábamos no podía realizar técnicas, pero nuestros oponentes si que podían, viendo como tiraban estrellas ninja, bolas de fuego e incluso algunos enganches. Las diferencias más notables entre la primera y segunda parte son la gran subida de la calidad gráfica del dos, y la posibilidad de escoger a todos los personajes del juego, no como pasaba en el uno que solo podíamos seleccionar al protagonista.

Lo dicho, el primer juego de lucha de la historia, ya solo por eso merece una gran aplauso.

Ahora pasamos a un aspecto muy curioso que tuvieron bastantes juegos de **KONAMI:** ¿Que son las mezclas de cartuchos?

En la mayoría de los juegos de **KONAMI** se podían realizar uniones de juegos (*ya que este ordenador poseía dos entradas de cartuchos*) que gracias a ellos, aspectos o opciones de los dos títulos mezclados, cambiaban radicalmente, pudiendo llevar por ejemplo a la nave del ***Nemesis*** con forma de pingüino, o al ***Usas*** incluirle un movimiento especial más a cada personaje.

Lo más probable que consiguiéramos con las uniones de cartuchos, eran opciones extras, como ponerle continues infinitos a los juegos en los que no podías grabar partida (muy útil), dar la opción de tener el máximo de vidas nada más iniciar la partida o poder elegir la fase en la que queramos empezar.

Lo mejor de todo este asunto es que **KONAMI** no soltaba ni una sola pista de los juegos que tenían uniones validas, por lo que teníamos que hacernos "pedazos" para descubrir dichas fusiones mágicas que hacían que ese juego que tenías en la estantería muerto de risa por su extrema dificultad, cobrara de nuevo vida y pudiera ser terminarlo. Sin duda una curiosísima idea por parte de **KONAMI** que estaría muy bien que siguiera utilizando en las actuales consolas, ya que se podría realizar con gran facilidad, simplemente uniendo diferentes partidas en una misma *Memora Card* de distintos juegos de ***KONAMI...*** (probad que quizá haya suerte... por lo menos el **MGS** ya nos brindo esta fantástica posibilidad en el enfrentamiento contra *Psycho Mantis*).

También existía la posibilidad de trucar los juegos con un cartucho también de **KONAMI** llamado ***Game Master,*** que hace las veces de los actuales ***Action Replay*** dando vidas infinitas, elegir la fase que queramos, poner todos los ítems a 99 y cosas así.
Después salió una segunda parte que poseía algunas mejoras y servia para más títulos de **KONAMI,** pero que básicamente era igual.
Estos dos cartuchos solo tenían efecto en los juegos de **KONAMI.**

Listado de fusiones de algunos cartuchos de **KONAMI:**

Yie Ar Kung-Fu 2==>Yie Ar Kung-Fu / Nemesis==>Twin Bee / Vampire Killer==>Game Master / Ganbare Goemon==>Game Master / Gambare Goemon==>Q-Bert / The Maze of Galious==>Knightmare / The Maze of Galiou==>Q-Bert / Nemesis 2==>Game Master / Nemesis 2==>Penguin Adventure / Nemesis 2==>Q-Bert / Nemesis 2==>The Maze of Galious / F1 Spirit==>Game Master / F1 Spirit==>King Kong 2 / F1 Spirit==>Q-Bert / Usas==>The Maze of Galious / Usas==>Metal Gear / Usas==>Nemesis 2 / Usas==> F1-Spirit / Salamander==> Nemesis 2

X68000: "la gran desconocida"

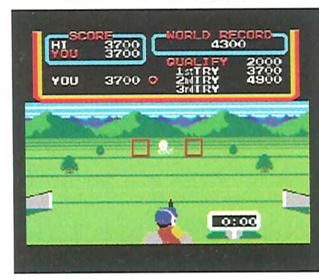
-Akumajo Dracula: por muy rara o desconocida que sea una consola u ordenador, no se salva de tener por lo menos una entrega de la mítica saga ***Castlevania.*** En esta ocasión le tocó el turno al magnifico ordenador **X68000,** que no presenta una de las mejores entregas de la saga.
En un principio parece un "*remake*" de la



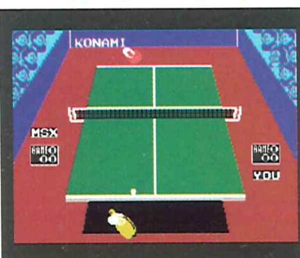
Space Mambow (MSX)



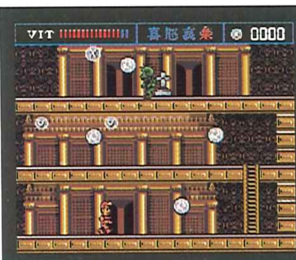
Track and Field (MSX)



Hyper Sports 2 (MSX)



Ping Pong (MSX)



Treasure of Usas (MSX)

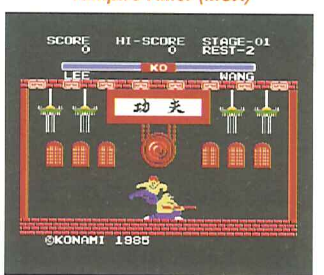

TwinBee (MSX)

KONAMI
DOSSIER KONAMI





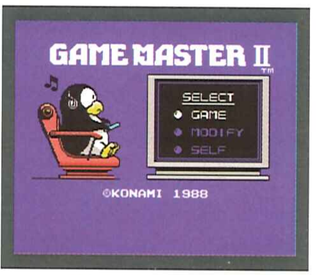
Vampire Killer (MSX)



Yie Ar Kung Fu (MSX)



Yie Ar Kung Fu 2 (MSX)



Game Master II (MSX)


Dracula X Rondo of Blood (PC-Engine)


Snatcher Pilot Disc (PC-Engine)

primera entrega aparecida para **MSX,** pero al tiempo nos podemos percatar de que la cosa va cambiando poco a poco y ya en fases algo avanzadas, el desarrollo del juego cambia totalmente respecto al ***Vampire Killer.***

El punto más fuerte de ***Akumajo Dracula*** son sus magníficos gráficos, llevándose a mi parecer el primer puesto de todos los juegos aparecidos para este ordenador. Como curiosidad, tendremos la oportunidad de lanzar el látigo en varias direcciones al igual que pasaba en el ***Castlevania IV*** de **Super Nintendo.**

Por lo que parece, **KONAMI** no se puede resistir y cada vez que sale cualquier "cosa programable" forzosamente crea un ***Dracula***... ¿será manía?

PC-ENGINE: "contando tan solo con tres juegos exclusivos... ¡pero que juegos!

-Dracula X - The Rondo of Blood: el segundo mejor ***Castlevania*** de todos los aparecidos hasta el momento, un paso por debajo de la versión **PSX.**

Este excelente juego demuestra una vez más el excelente grado de programación al que llega **KONAMI,** creando en una consola de 16bits, un autentico bombazo digno de cualquier plataforma de 32bits. Gracias al formato CD, podemos disfrutar de unos gráficos que superan con creces la media de los títulos de esta consola, llegando en muchos aspectos a la calidad que años después pudimos ver en el ***Dracula X*** de **PlayStation.** Los movimientos de los personajes no se quedan atrás, mostrando una detallada y excelente animación, sobretodo en *Richter* y los monstruos de final de pantalla. Otra de las ventajas del formato CD son las brillantes músicas de las que hace gala esta entrega, poseyendo incluso conversaciones habladas de varios minutos.

Los personajes principales son *Richter Belmont* y *María,* siendo todavía una niña, pero poseyendo ya unos potentes conjuros y magias.

En definitiva, que si no existiera ***Dracula X - Symphony of Night,*** éste seria sin duda alguna el mejor título de la saga. Como curiosidad destacaría la impactante presentación que parece estar realizada para un anime.

-Snatcher Pilot Disk: un CD solo apto para coleccionistas...

La ***PC-Engine*** tuvo la suerte de poseer este maravilloso CD en el que podremos encontrar todo tipo de imágenes, videos y músicas relacionadas con ***Snatcher.*** Al igual que años después pasaría con el ***Policenauts*** y su posterior versión ***Private Collection,*** este ***Pilot Disk*** se compone de material relacionado con el juego, dándonos la oportunidad de ver los bocetos preliminares de todos los personajes, ilustraciones especiales, entrevistas a los actores de doblaje, una recopilación de músicas, pruebas de tiro, etc.

Es decir, un CD ampliatorio lleno de maravillas que todo fan de este juego debería tener, siendo desgraciadamente muy difícil de conseguir.

-Tokimeki Memorial: primera entrega de esta conocida saga de **KONAMI.**

Por primera vez, *Shiori, Saki* y todas las demás chicas "*Tokimeki*" hacen aparición en este juego que marcaría un antes y un después en los *Girfriend Simulator.* Lógicamente, este primer ***Tokimeki*** marco las bases que luego utilizaron todas las posteriores entregas, como el gracioso detalle de que al protagonista nunca se le vea la cara.

NINTENDO: "esta consola fue agraciada con muchas de las famosas sagas de **KONAMI**, como los ***Castlevania's*** o ***Contra's*"**

-Batman 3: Juego tipo ***Final Fight*** en el que llevábamos a *Batman* por las calles de *Gothan City* intentando erradicar a puñetazos toda la escoria. Gráficamente es muy normal, destacando la gran variedad de golpes y llaves diferentes que posee el personaje.

-Castlevania 1, 2 y 3: la saga más famosa de **KONAMI** también tuvo su aparición en esta consola.

El primero de **Nintendo** ya lo pudimos ver prácticamente igual en **MSX,** variando tan solo los gráficos que en esta versión son algo peores.

Justamente un año después apareció ***Castlevania 2 - Simon's Quest,*** titulo exclusivo de esta consola. En este juego **KONAMI** incluye un aspecto muy innovador. El hecho de que se haga de día o de noche de forma progresiva, cambiando los acontecimientos según la hora del día que sea. Esta entrega mezcla algo de *RPG* con las típicas plataformas de la saga, por lo que tendremos que ir pasando por distintos poblados, hablar con los habitantes de estos y comprar armas y hechizos con los corazones conseguidos.

Dos años después apareció la tercera entrega llamada ***Castlevania 3 -Dracula's Curse*** que dejó nuevamente de lado el RPG y se centró únicamente en las plataformas. Como novedades, en esta entrega podíamos elegir diferentes caminos a seguir dentro del castillo de *Dracula.*

Pero lo mejor del juego era la posibilidad de escoger entre cuatro personajes diferentes, con habilidades distintas entre sí, estos personajes son: *Trevor Belmont* (*hijo de Simon*) que tiene los ataques típicos de siempre, *Grant DaNasty* que puede dar grandes saltos y engancharse a la pared, *Sypha* que poseía poderes mágicos, pudiendo atacar desde lejos, y por ultimo *Alucard,* que podía transformarse en murcielago y así llegar a sitios poco accesibles.

Sin duda el mejor de las tres entregas aparecidas para Nintendo, y uno de los mejores de la saga.

-Double Dribble (*otras versiones: Arcade*): todo un clásico del genero deportivo.

KON

Este título de baloncesto, pese a sus gráficos más bien pobres, poseía una enorme jugabilidad que lo consagró como el mejor juego de baloncesto de su época. Por lo demás, sus características son como las de cualquier título de este género, es decir, intentar encestar la pelota la máxima cantidad de veces y evitar que nos quite el balón el adversario.

Destacaría la magnífica digitalización de voz del título, que para la época estaba muy bien.

-Konami Adventure*:* curiosísimo título en el que podíamos manejar a muchos de los componentes mas conocidos de **KONAMI**.

Llevando a dos robots de aspecto parecido a los *Gundam* pero en SD, teníamos que ir pasando multitud de fases plataformicas.

Lo bueno de este juego era la posibilidad de convertirnos momentáneamente en famosos personajes de **KONAMI**, como por ejemplo *Simont Belmot, Goemon,* en uno de los hermanos del *Contra,* en la nave del *Twin Bee* y en otros muchos más que poseían sus armas y características correspondientes.

Sin duda el mejor plataformas de **KONAMI** para esta consola y uno de los mas divertidos y raros de la época.

-Konami World*:* curioso título en el que los personajes principales son superheroes...

Los principales personajes de **KONAMI** han sido raptados, y sólo dos personas en el mundo pueden ayudarlos... *¡Konami-man y Konami-girl*! El desarrollo es idéntico a los ***Castlevania***, variando en los dos personajes principales y poco más.

Un título de lo más raro y curioso, exclusivo de **Nintendo**.

-Metal Gear y Metal Gear 2 - Snake's Revenge*:* dos versiones que intentaron parecerse al fabuloso título de mismo nombre aparecido para **MSX.**

Estas dos entregas no poseyeron una calidad muy aceptable, ya que fueron creadas aprovechando el filón que originó el título original, y no le sacaron partido a las posibilidades de la consola. Otro factor muy importante fue la total despreocupación por parte de *Hideo Kojima* en este proyecto, que no tuvo nada que ver con la realización de estos dos títulos, faltándole así el motor central que los hubiera convertido en autenticas maravillas.

Estos dos ***Metal Gear*** no se contemplan en la cronología oficial del juego impuesta por **KONAMI**, por lo que la propia compañía los desecha como si nunca hubieran existido. Los gráficos y músicas estaban bien, no superando ni mucho menos la calidad de la que hacía gala en **MSX**.

En definitiva, dos juegos que podrían haber sido geniales, pero que sólo salieron para vender y se despreocuparon totalmente del guión y personajes...

-Tiny Toons 1 *y* ***2****: Steven Spilberg* y sus locos personajes aparecen por primera vez en esta consola.

La primera entrega no brilló por su originalidad, ya que simplemente copiaron al *Mario Bros* en todos los sentidos, pudiendo hasta correr más con el personaje dejando pulsado el segundo botón.

Por motivos que desconozco, posteriores ***Tiny Toons*** aparecidos para otras consolas, también siguieron copiando juegos ya creados, como por ejemplo el ***Sonic*** en su posterior versión de **Mega Drive**. ¿Poca imaginación por parte de **KONAMI** o exigencias de *Spilberg*?

La segunda parte si experimentó un gran cambio, mostrando características bastante originales. Teníamos que montarnos en diferentes atracciones de feria, para conseguir unos tickets necesarios para poder ir pasando de nivel. Las fases tenían siempre en común algún tipo de plataforma o cualquier otra cosa que estuviera en movimiento, teniendo que realizar toda la fase subidos en ella, por ejemplo encima de una vagoneta de una montaña rusa o subidos en un tronco por los rápidos de un río.

Título bastante original y jugable.

-Twin Bee 3*:* exclusiva versión de esta saga de naves. Las características y los gráficos del juego son prácticamente iguales que los vistos en la entrega de **MSX**, variando únicamente las fases.

Mención especial para el gran tamaño de los jefes finales.

-Top Gun 1 *y* ***2****:* dos simuladores de avión basados en la película de mismo nombre.

En estos dos títulos, teníamos que ponernos a los mandos de un *F-14* y realizar las misiones que nos encargaran.

Como si de un ***Ace Combat*** se tratase, el juego nos presentaba una visión interior del avión, donde podíamos ver la cabina del piloto y todas las indicaciones como la altura, velocidad, misiles, etc. Como en todo buen simulador de aviones, teníamos que despegar y aterrizar correctamente después de cada misión.

Título muy recomendable para todo aficionado a este tipo de juegos, ya que para **Nintendo** no salió ningún simulador mejor.

MEGADRIVE: "**KONAMI** se dejó ver en contadas ocasiones en esta consola, prefiriendo realizar sus grandes juegos en la plataforma de la competencia"

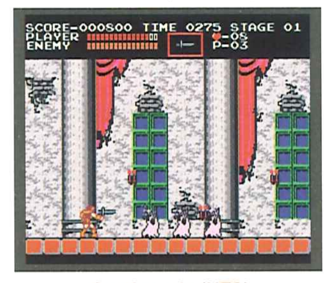
-Animaniacs: *Spilberg* vuelve a la carga con sus simpáticos personajes, esta vez para la consola de **Sega.** Por lo que recuerdo, este titulo es al único de **KONAMI** que estando también en **Super Nintendo,** la versión de **Mega Drive** fue mejor, presentándonos un excelente plataformas al que teníamos que darle un poco al coco. Y digo esto porque cada uno de los tres hermanos, posee una habilidad en especial, teniendo que utilizarlas a partes iguales para



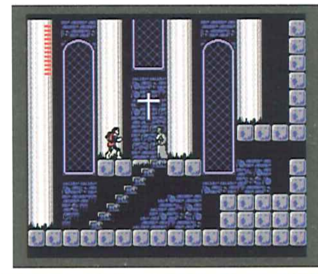
Akumajo Dracula (X68000)



Batman 3 (Nintendo)



Castlevania (NES)

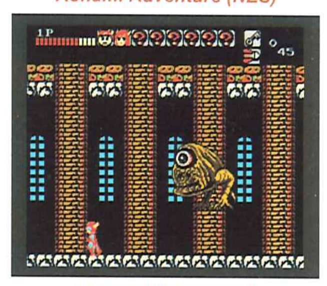

Castlevania 2 · Simon's Quest (NES)


Castlevania 3 · Dracula's Curse (NES)


Double Dribble (NES)




Konami Adventure (NES)

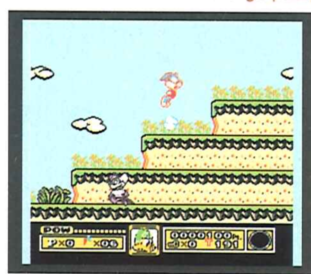

Konami World (NES)

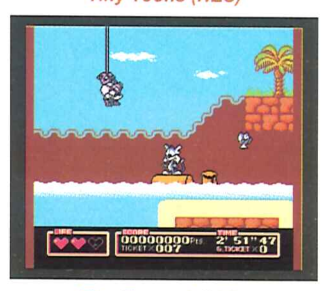


Metal Gear (NES)



Metal Gear 2 · Snake's Revenge (NES)


Tiny Toons (NES)


Tiny Toons 2 (NES)

resolver los cientos de acertijos que se nos presentaban en cada fase. El hermano mayor tiene la habilidad de coger objetos y arrastrarlos, la hermana puede enamorar con sus besitos tanto a hombres como a animales y el hermano menor acciona mecanismos por medio de martillazos. Estos locos personajes irán pasando por distintos estudios cinematográficos donde se ruedan películas tipo ***Indiana Jones, Viernes Trece*** o ***Star Wars*** (*donde podremos ver al Vic Viper del juego* ***Nemesis***).

Los gráficos son buenos, teniendo todos los personajes una abundante animación, pero fallando el hecho de ser algo pequeños.

Las músicas no llegaban a la calidad total del juego, siendo superadas con creces por las de **Super Nintendo,** y es que hay que reconocer que la **Mega Drive** en cuestión de sonido estaba muy atrasada.

De todas formas, este es mejor ***Animaniacs*** que **KONAMI** ha realizado.

-Castlevania - Bloodlines: uno de los pocos de la saga en el que no llevamos a un descendiente de la familia *Belmont***.**

En esta ocasión, los protagonistas son dos, *John Morris* que hace las veces de *Belmont* (*con látigo incluido*) y *Eric Lecarde*, que aunque su nombre se parezca más al francés que a otra cosa, nuestro amigo es tocayo españolito ¡como tiene que ser!

Los gráficos son algo pequeños y faltos de animación, aunque algunos jefes finales nos dejen con la boca abierta después de enseñarnos algunos efectos que parecía imposible que la **Mega Drive** pudiera hacer.

Jugablemente estamos ante uno de los mejores de la saga, teniendo la posibilidad de utilizar el látigo como liana y el tridente de nuestro amigo para dar saltos más grandes, punto muy importante ya que no todas las fases se podrán realizar con los dos personajes, por lo que según al que escogiéramos, algunas de las fases cambiarían radicalmente.

Castlevania - Bloodlines es el mejor título que **KONAMI** realizo para esta consola, superando por poquito a otros como el ***Rocket Knight Adventures*** o ***Contra - Hard Corp.***

-Contra - Hard Corp: junto con el ***Probotector*** de **Super Nintendo**, estas dos entregas son las mejores de toda la saga.

Extremadamente rápido y de acción demoledora. Así definiría este excelente juego, que demostraba que con una buena programación, esta consola podía hacer verdaderas maravillas. Con este juego tuvimos ocasión de ver excelentes efectos visuales pocas veces presenciados en la consola de **Sega**, y es que **KONAMI** le sabe sacar el máximo partido a todo lo que toca.

Los gráficos, como en la mayoría de juegos de **Mega Drive**, eran bastante pequeños, que por otro lado ayudaba a que no hubiera ralentizaciones y la acción pudiera ser totalmente desbordante. Podíamos elegir entre cuatro personajes diferentes, cada uno de ellos con distintas armas, dando así una mayor libertad a la hora de escoger nuestro personaje favorito.

Sin duda uno de los mejores títulos de **Mega Drive**.

-Hyper Dunk: excelente titulo de baloncesto bastante parecido al ***Double Dribble***. Básicamente, este juego posee todas las características típicas de este género, como por ejemplo opción a torneo o exhibición, *multi-player* (para jugar con otro amigo de aliado o contrario) y lógicamente dándonos a elegir entre varios equipos diferentes.

Un buen título de baloncesto que paso bastante desapercibido pese a su gran jugabilidad.

-Rocket Knight Adventures: la primera entrega de esta fantástica saga.

KONAMI nos presenta este jugable título con ese punto de acción desbordante que sólo esta compañía llega a conseguir. Todas las acciones que posee el protagonista en posteriores versiones ya podemos realizarlas en esta primera aventura, como volar con los reactores o pegar las volteretas-espadazo.

Para ser el primero de la saga está muy bien, pero le falla el diseño del protagonista que en esta versión es muy "regordete" y poco estilizado en comparación con las siguientes entregas.

-Teenage Mutant Ninja Turtles - The Hyper Stone Heist: otra conversión al videojuego de la popular serie de animación.

El aspecto más importante que tiene esta entrega para **Mega Drive** es que este juego no existe para ningún otro soporte (ni siquiera en Arcade) haciéndolo bastante importante.

La temática es la misma que en toda la saga, es decir, ir por las calles pegándole mamporros a los secuaces del *Shredder.*

Esta vez la misión de nuestras heroínas tortugas es muy importante, teniendo que recuperar la estatua de la libertad que desapareció misteriosamente...

Los gráficos son excelentes para la **Mega Drive**, y toda la jugabilidad y adición de las anteriores entregas está presente en este imprescindible título para todo fans de estos personajes.

-Teenage Mutant Ninja Turtles - Tournament Fighters: esta versión de **Mega Drive**, aunque salió junto con la de **Super Nintendo** fue totalmente diferente, tanto en la plantilla de personajes como en los ataques de todos ellos.

Gráficamente, este título poseía unos personajes bastante pequeños teniendo en cuenta que este tipo de juegos acostumbran a presentar gráficos grandes. Las animaciones eran algo bruscas y las voces sonaban patéticas. Pero por el contrario, esta versión nos daba a elegir un elevado numero de personajes, dejando a la versión de **Super Nintendo** casi a la mitad, dándole este aspecto el empujón necesario para que se convirtiera en uno de los mejores juegos de lucha del momento (sin llegar a tener la calidad de

KON

juegos como ***Street Fighter 2*** o ***Fatal Fury Special***).

-Tiny Toons Adventures: un clónico descaradísimo del ***Sonic.***

KONAMI intentó crear su propio "erizo azul", consiguiendo una buena jugabilidad, pero muy falto de gráficos y adición.

En este juego podíamos ver como hacían acto de presencia las típicas rampas y looping de los ***Sonic***, cambiando los anillos por zanahorias. Una pena que **KONAMI** copiara esta idea, pues con un poco de imaginación habría podido realizar un título tan bueno como la versión de **Super Nintendo.**

GAME BOY / GB POCKET COLOR: "¿que mejor que ir de viaje llevando en tu portátil un buen juego de **KONAMI?"**

-Beatmania 1 y 2: excelente conversión de este famoso juego musical.

El aspecto más importante de estos títulos es lógicamente la música, punto que no es muy brillante en esta consola. Sin embargo **KONAMI** sabe sacar el máximo partido al chip de sonido de la **Game Boy** creando músicas bastante parecidas al original.

La primera entrega concentró las mejores músicas que habían salido hasta el momento en los ***Beatmania´s*** de arcade, sumándoles otras músicas nuevas y exclusivas para esta versión. Recientemente ha salido en Japón la segunda parte, poseyendo unas músicas tan buenas, que se podría decir que es el mejor ***Beatmania,*** superando incluso a los de maquina.

En esta ocasión tenemos el privilegio de tocar todo tipo de estilos musicales, entre los que se encuentran el *pop-japonés*, *Idol Singers*, *Anime* y músicas originales ***Beatmania,*** pudiendo escuchar el *opening* de animes como ***Card Captor Sakura*** o ***Azuki Chan.***

En la recopilación de *pop-japonés* han realizado un excelente trabajo reuniendo canciones de conocidos grupos.

Un titulo perfecto para pasar los viajes largos llenos de ritmo...

-Castlevania 1, 2 y 3: esta saga siempre está presente en todas las plataformas de videojuegos.

Las dos primeras entregas son bastante parecidas entre sí, tanto en gráficos como en planteamiento de juego, mostrando las típicas fases que poseen todos los títulos de la saga.

La tercera parte sufrió un cambio algo mayor, siendo el primer ***Castlevania*** con una chica como protagonista, llamada *Sonia Belmont*. Por lo demás, un titulo muy parecido a los demás, pudiendo haber estado bastante mejor gráficamente.

Las músicas de estas tres entregas como siempre poseen una gran calidad, destacando sobretodo las del dos.

-Gambare Goemon: más entregas de esta incombustible saga.

Un niño entusiasmado por una serie de televisión sobre ***Gambare Goemon,*** se ve de pronto metido en este fantástico mundo, teniendo que ayudar a *Goemon* y compañía en una nueva aventura. El cambio más radical que tiene esta entrega respecto a todas las demás son los combates, que se realizan por turnos, convirtiéndose esta entrega en un *RPG* puro y duro.

Destacaría el excelente uso de la paleta de colores de **Game Boy Color,** mostrando paisajes de bonitas tonalidades.

-Metal Gear Ghost Babel: parece que *Hideo Kojima* le pilló el gustillo a las dos entregas para **MSX** y se propone realizar otra por el mismo camino.

Solid Snake se verá nuevamente envuelto en una peligrosa misión que solo él puede llevar a cabo.

No se sabe con certeza si la cronología de este juego va antes o después que ***MGS,*** pero lo más normal seria que todo lo ocurrido en esta entrega se desarrollase antes que lo sucedido en Alaska por abundantes razones lógicas. Personalmente, creo que este juego se convertirá en el mejor titulo de **Game Boy Color,** ya que sus 16 megas de memoria dan para mucho. Si esto no fuera poco, **KONAMI** a contratado al mejor equipo pixeleador para que realice un excelente trabajo.

El guión de este juego parece estar tan bien elaborado como el de **PSX,** no descuidado este importantísimo factor por el simple hecho de salir en una consola muy limitada tecnológicamente.

Esperemos ver que tal sale, pero seguro que no nos decepcionara.

-Motocross: a mi gusto, el mejor título de este deporte.

Tenemos que manejar a una pequeña moto por circuitos algo raros, es decir, que están llenos de rampas y looping flotando en medio del aire y cosas así. De manejo super simple, si te enganchas al juego no podrás pensar en otra cosa que en montarte en la moto y no parar de dar volteretas por el aire.

-Nemesis 1 y 2: excelentes versiones de la mejor saga de naves de **KONAMI.** Estas dos entregas son exclusivas de **Game Boy,** por lo que se convierten en maravillas únicas de esta consola.

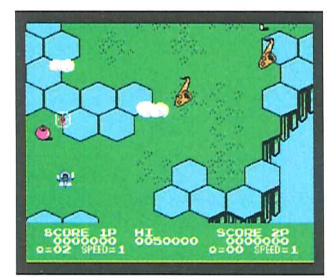
Los gráficos son de lo mejorcito que se han podido ver para esta consola, mostrando sprites de gran tamaño y suavidad de movimientos, las músicas simplemente son geniales.

La mecánica del juego es igual que en todos los ***Gradius,*** únicamente son más fases para calmar a los incondicionales de la saga.

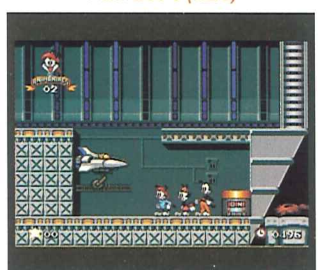
Juegos que no le pueden faltar a todo buen seguidor de la saga.

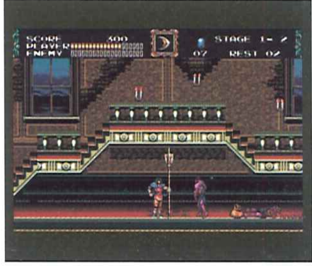
-Probotector: conversión del juego de **Super Nintendo.**

El parecido a su "hermano mayor" esta muy bien conseguido, teniendo tanto las fases de *scroll* horizontal como las vistas desde arriba.



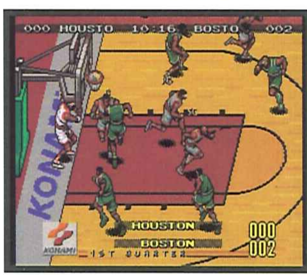
Twin Bee 3 (NES)


Animaniacs (Megadrive)



Castlevania Bloodlines (Megadrive)


Contra · Hard Corp (Megadrive)



Hyper Dunk (Megadrive)



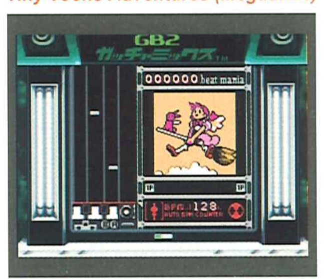
Rocket Knight Adventures (Megadrive)



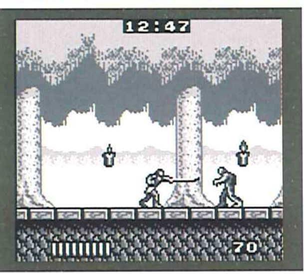
TMNT · The Hyper Stone Heist (MD)



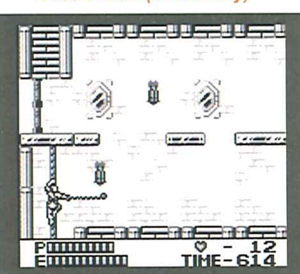
Tiny Toons Adventures (Megadrive)



Beatmania GB2 GottaMix (Game Boy)



Castlevania (Game Boy)



Castlevania 2 (Game Boy)



Metal Gear Ghost Babel (Game Boy)

En total está bien, pegando un lógico bajonazo gráfico con respecto a la versión original.

-Tokimeki Memorial 1 y 2: en 32 megas de memoria se puede meter mucho.
Estos dos juegos poseen la cifra de megas más alta en **Game Boy,** esto se debe a su alto contenido de coloridas imágenes e ilustraciones y sobretodo a dos canciones cantadas ¡increíble pero cierto, la **Game Boy** puede cantar! Por lo demás, son dos títulos más de los muchos ***Tokimeki´s*** que han aparecido a lo largo de la historia de **KONAMI,** es decir, ligar con las chicas del juego.
Como curiosidad destacaría la posibilidad de tocar varias músicas al estilo ***BeatMania.***

SUPER NINTENDO: "El cerebro de la bestia reservó un lugar muy importante dentro de su mente, en la que metió a estos magníficos juegos de **KONAMI**".

-Animaniacs: excelente plataformas protagonizado por los personajes de la popular serie de *Steven Spilberg*.
Se parece bastante a la saga ***Teenage Mutant Ninja Turtles***, pero adaptada a jugadores más infantiles, ya que los personajes no pueden golpear (como mucho tirar objetos).

-Axelay: uno de los mejores títulos de naves de **KONAMI**.
Con excelentes gráficos, mezcla dos tipos de fases diferentes, unas en visión lateral y otras en visión horizontal (destacando estas últimas).
Las naves poseen un gigantesco tamaño, y se mueven con gran soltura por toda la pantalla. En este título podremos ver infinidad de morfings, transparencias y una impecable utilización del "Modo 7" para algunos efectos (sobretodo en las fases verticales). Pero sin duda, y aunque parezca raro, lo mejor del juego son sus músicas, siendo unas de las mejores composiciones creadas por **KONAMI** a lo largo de su historia.
Un gran juego de naves, con algunos fallos, pero sin duda de lo mejorcito de **KONAMI**.

-Batman Returns: a mi gusto, el mejor ***Batman*** de los aparecidos tanto por parte de **KONAMI** como por otras compañias.
Este título es un clónico como muchos otros del tantas veces copiado ***Final Fight***, pero ambientado en el mundo de *Batman*.
Concretamente está basado en la segunda película, teniendo que realizar muchas de las escenas del film, pero a mamporro limpio.
Destacaría el conseguido movimiento de *Batman* y el alto numero de combinaciones de puños y patadas que posee.

-Batman & Robin - The Animated Series (otras versiones: **Mega Drive**): buena conversión al videojuego de una de las mejores series de animación americanas. Los personajes poseen absolutamente todo el aspecto de la serie, teniendo un tamaño algo pequeño pero con excelentes animaciones tanto en los protagonistas (sobretodo en la capa de Batman) como en todos los demás enemigos.
Este juego lo meteria dentro del genero "acción-plataformas" ya que tendremos a partes iguales luchas callejeras y plataformeo.
La versión de **Mega Drive** fue realmente patética, dando un bajonazo tremendo respecto a la de **Super Nintendo** tanto en gráficos como en movimientos. Un batacazo por parte de **KONAMI**.

-Biker Mice from Mars: juego basado en la serie americana de mismo nombre.
KONAMI realizo un excelente juego de conducción motoristica que estaba entre el ***F-Zero*** y el ***Mario Kart*** (juego copiado infinidad de veces dicho sea de paso). Principalmente, lo que teníamos que hacer en este título era llegar en primer lugar en todos los circuitos, acumulando poco a poco dinero que variaría según en que posición hubiéramos llegado. Las ganancias servían para comprar piezas nuevas para la moto, potenciándola para que corra más, curve mejor, etc. Podíamos elegir entre todos los personajes principales de la serie para realizar las carreras, teniendo cada uno armas y características diferentes. Al igual que en ***Mario Kart***, dispondremos de todo tipo de armas y artilugios para utilizar contra nuestros adversarios, causándoles diferentes efectos, como reducción de la velocidad, paro momentáneo y todo tipo de guarradas varias.
Un buen juego de conducción, pena que sea una copia de dos títulos de **Nintendo**, ya que **KONAMI** tiene bastante imaginación como para irse copiando de los demás.

-Chibi Maruko Chan: conversión al videojuego de este alocado *anime*.
Maruko es una niña pequeñita que está algo loca, no por méritos propios ya que todo el mundo en esta serie parece estar igual que ella.
El juego es muy simple, centrándose en varios mini-juegos bastante absurdos, entre los que se encuentran una carrera para comprobar quien puede pintar el suelo de un patio lo antes posible, o luchar encima de una balsa perdiendo el que antes caiga al agua.
El juego se salva por las desternillantes conversaciones entre los personajes y el añadido de manejar a los protagonistas de este *anime*.

-Castlevania IV: uno de los primeros títulos aparecidos para **Super Nintendo**.
Este ***Castlevania*** es el mejor de todos los aparecidos para esta consola.
La temática es la misma de siempre, entrar con un *Belmont* al castillo de *Dracula* y intentar acabar con él.
Destacaría dos aspectos, el primero es

KON

la posibilidad de lanzar el látigo en la dirección que queramos, tanto en diagonal, como para abajo o arriba, y lo segundo que destacaría es la tétrica ambientación conseguida en este titulo, no superando la vista en la versión de **PSX**, pero casi casi...

Como no, las músicas son sencillamente geniales como en todos los ***Castlevania's***

***-Castlevania - Vampire Kiss*:** mucho más moderno que su antecesor, pero bastante más flojo en muchos aspectos. Esta entrega posee unos buenos movimientos, magias vistosas y efectos bastante conseguidos, pero la brillante ambientación de la que hacia gala su antecesor se pierde totalmente. También la acción de lanzar el látigo en varias direcciones es eliminada, dando a cambio la posibilidad de realizar una poco efectiva voltereta en el aire.

Como punto a su favor, esta entrega tiene la posibilidad de elegir dos rutas diferentes, y varios finales dependiendo de las personas que rescatemos, escondidas por todo el castillo.

Las músicas son totalmente magnificas, poseyendo bastantes composiciones cañeras.

***-Super Probotector (Contra 3)*:** sin duda alguna la mejor entrega de esta saga.

Siendo uno de los primeros títulos de esta consola, ***Super Probotector*** ya utilizaba gran cantidad de efectos como los giros del *Modo 7* y transparencias en explosiones y láser.

Si algo tenia este título a raudales, eso era jugabilidad y adicción, no dejándote tiempo ni para respirar entre las miles de balas que disparabas y los cientos de "aliens" que intentaban aniquilarte. Quizás se pasaron con la dificultad, que se hacia casi imposible en momo "hard" (el último monstruo era imposible......casi)

Hasta el momento, no a salido ninguna nueva entrega de esta saga que supere a la versión de ***Super Nintendo***, ni siquiera le hacen sombra y es que hay que reconocer que la primera tirada de juegos de **KONAMI** para esta consola fue bestial.

-Cybernator*:** uno de los mejores juegos de ***Super Nintendo y me atrevería a decir que el mejor de todos los realizados por **KONAMI** para esta consola. Este juego esta basado en la popular saga Gundam, dejando de lado los modelos de robots mas conocidos del anime, para mostrar otros diseños mucho más innovadores.
Gráficamente pocos juegos de ***Super Nintendo*** superan a este titulo, en el que **KONAMI** ha conseguido mezclan una gran dosis de espectacularidad y a la vez realismo.
El juego consiste en pilotar un modelo de suits (nombre que poseen estos robots en la serie ***GUNDAM***) por numerosas misiones de ataque, defensa o infiltramiento. Estos robots son de grandes dimensiones, más o menos como un piso de cinco platas, donde el piloto metido en una cabina interna maneja el suits. Las misiones que nos podemos encontrar van desde simples ataques a bases enemigas, a tener que desactivar contra reloj un inmenso láser que esta a punto de destruir la tierra.

Cybernator posee un alto grado de realismo, pudiendo observar como los reactores del robot dejan un barrido de humo por las zonas donde pasamos, la posibilidad de sobrecalentar las armas si las usamos demasiado tiempo, los inmensos boquetes que dejamos en paredes y suelo a causa de nuestros potentes disparos, las conversaciones por radio entre el piloto y el personal de la nave-base o los perfectos movimientos del suits, dando la sensación de que realmente estamos pilotando un pedazo de robots que pesa toneladas.
Los diseños de este titulo estas realizados por *Satoshi Urushihara*, maestro ilustrados de mangas y juegos como la saga Langraisser.
La temática y base de juego de ***Cybernator*** fue copiada por otras muchas marcas que realizaban juegos para **Super Nintendo**, como la conocida **Square Soft** con su ***Front Mission 2***, creando una copia descarada del titulo de **KONAMI** (incluso el robot era idéntico).
Este juego es uno de los 10 mejores títulos de KONAMI.

Gambare Goemon 1, 2, 3, 4 y 5*:** la **Super Nintendo** tuvo la suerte de ser la consola que más y mejores ***Goemon ha poseído hasta la fecha.

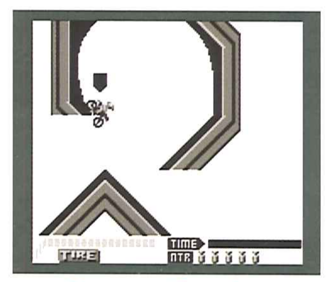
La primera entrega fue la mas conocida, ya que se traducio al ingles, llegando a América con el nombre de ***Mystcal Ninja.***
Las aventuras de este juego se centran en el antiguo Japón feudal, cambiando pequeños detalles como el hecho de haber gigantescos robots y palacios volantes... ¿normal, no?

Los personajes principales son el *kabuki Goemon*, su inseparable amigo Ebisumaru, el pequeño robot Sasuke y la guapísima chica-ninja Yae.

El ambiente que se respira en la saga ***Gambare Goemon*** (que significa "animo *Goemon*") es desenfadado y divertido, con algunos toques absurdos que lo hacen inconfundible. El juego se desarrolla bajo un simple sistema de juego parecido al *RPG*, pero sin luchas por turnos, en las que destacan los combates entre los robots gigantes, hechos de madera y hojalata y de aspecto totalmente patético (el robots protagonista es horriblemente feo)

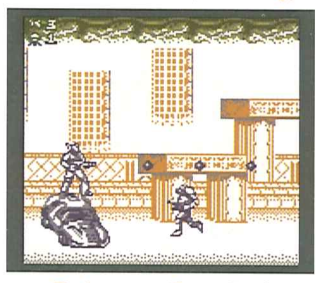
Los ***Gambare Goemon*** estan divididos en dos formas de juego claramente diferenciadas, las de rol y las plataformeras.
Las partes tipo rol tienen una vista aérea, como la mayoría de los *RPG's*, y la otra mitad del juego, es decir la plataformera, esta enfocada con una visión horizontal.

La segunda entrega sigue las mismas bases argumentales, con los robots y todo eso, pero cambiando drásticamente la forma de juego, pasando a ser puramente



Motocross (Game Boy)


Gambare Goemon (Game Boy)


Probotector (Game Boy)

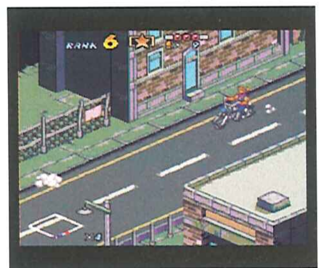

Tokimeki Memorial (Game Boy)



Animaniacs (Super NES)


Axelay (Super NES)


Batman Returns (SuperNES)


Biker Micer From Mars (SuperNES)


Chibi Maruko Chan (SuperNES)


Castlevania IV (SuperNES)


Castlevania · Vampire Kiss (SuperNES)


Super Probotector (SuperNES)

plataformera y con la inclusión de un personajes nuevo, que es un cyborg ninja algo cabezón y simplón.

La tercera parte aparecida para **Super Nintendo** se mete de lleno en el mas puro estilo *RPG*, teniendo también fases de plataformas, pero en menor medida que la primera entrega. Por primera vez en la saga ***Goemon***, el idioma (japonés) se convierte en un gran impedimento para conseguir acabar el juego, ya que las anteriores entregas no poseían mucho texto, pero esta tercera, como cualquier otro RPG, se caracteriza por conversaciones y mas conversaciones.

El ***Gambare Goemon 4***, el mejor gráficamente de los cuatro, cambiando en que se desarrolla en el espacio, un poco raro pero cierto.
De nuevo, esta entrega vuelve a ser mas arcade, dejando el *RPG* a un plano secundario. Es gracioso ver que los poblados y demás zonas del juego, a pese de estar situadas fuera de la tierra, mantienen un gran parecido a las vistas en las anteriores entregas, pudiendo observar a campesinos robots recogiendo plantaciones de bombillas, baños públicos situados en cráteres lunares y las típicas casas japonesas pero con toques galácticos, aspecto muy curioso y que demuestra las extrañamente absurdas pero divertidas situaciones que se dan en los Goemon.

Y por ultimo, el ***Gambare Goemon 5***, que es sin duda el que más se aleja en lo que a mecánica de juego se refiere.

En esta entrega tendremos que conducir a nuestros amigos *Goemon* y compañía por dificilísimos puzzles que te comerán la cabeza hasta tal punto, que pensaras que son imposibles. Los puzzles están formados por caminos en los que en ciertos puntos tendremos que cambiar las direcciones de los mismos para conseguir que los personajes curven y tomen los senderos correctos, ya que a estos no los manejamos directamente, por lo que irán andando solos y nosotros los tendremos que guiar. La dificultad de estos puzzles es demasiado alta, pero bueno, supongo que habrá gente que los resuelva...... supongo... Curioso juego, pero que no tiene nada que ver con la saga ***Goemon.***

El aspecto mas curioso de toda la saga es la posibilidad de realizar un gran numero de mini-juegos como por ejemplo, entrar a una sala de recreativas (en la edad media...) y echarnos una partida al ***Gradius*** o cualquier otro juego de **KONAMI**, detalle que considero buenisimo.

-International Super Star Soccer y Deluxe (*otras versiones*: **Mega Drive**): los dos mejores títulos de fútbol para la Super Nintendo.

Realismo combinando con jugabilidad, este es el secreto que hace triunfar a los ***ISSC*** de **KONAMI**.

Básicamente es como cualquier juego de fútbol, en el que los gráficos se limitan a un campo verde y jugadores corriendo de un lado para otro. Como detalle especial destacaría la posibilidad de que el jugador que tengamos seleccionado, podrá correr más si pulsamos un botón de nuestro pad. La versión ***Deluxe*** es mas de lo mismo, pero con un gran aumento de opciones relacionadas con el partido, destacando unos menús mucho mas sencillos de comprender.

-Metal Warrior: producción realizada conjuntamente entre **KONAMI** y **Lucas Arts** de aspecto y temática idéntica al ***Cybernator***.

Indudablemente, si el ***Cybernator*** no hubiera existido, ***Metal Warrior*** tampoco lo hubiera hecho, ya que es un plagio total tan idéntico, que no se como **KONAMI** lo permitió. En este juego también llevamos a unos robots de aspecto y movimientos iguales a los del ***Cybernator***, por fases y situaciones iguales a las del Cybernator, es decir una copia mala del excelente titulo de **KONAMI** con la extrañeza de estar realizado en parte también por esta compañía. Lo único que posee como propio es el detalle de poder salir del robot y manejar al conductor en "chiquitajo", para acto seguido poder meternos dentro de otro modelo de robot con características y ataques diferentes (hecho que a su vez esta copiado del ***Front Mission 2***)

Una mancha en el historial de **KONAMI.**

-Powerful Baseball 1, 2 y 3 (otras versiones: **PlayStation/Saturn**): simpatiquísimos títulos de béisbol, caracterizados por poseer personajillos en SD.

Los ***Pawafuru Purokuyaku*** (su nombre en versión japonesa) están enfocados a jugadores de cortas edades, contando con un fácil manejo y sobretodo una magnifica jugabilidad que siempre **KONAMI** sabe dar a todos sus juegos.

Los gráficos son algo flojos, destacando únicamente los personajes que están renderizados.

Las voces de los jugadores son geniales.

-Pop'n Twin Bee 1 y 2: al igual que en la mayoría de las consolas, la **Super Nintendo** no podía ser menos y posee dos de las mejores entregas del más simpático "matamarcianos" de **KONAMI.**

Pop'n Twin Bee es a mi gusto el mejor titulo de toda la saga, por su gran duración, extensas fases, coloridos y preciosos gráficos.
El fallo de otros Twin Bee es que las fases son algo cortas, problema que esta versión no tiene en absoluto. Esta entrega se desarrolla como la gran mayoría de títulos de esta saga, es decir, en visión vertical. Podemos encontrar todas la cosas típicas que poseen los Twin Bee, como las nubes con sus campanitas de colores, enemigos totalmente inofensivos y simpatía por sus cuatro costados.

La segunda parte aparecida para ***Super Nintendo*** cambio radicalmente la forma de juego, convirtiéndose en un rapidisimo plataformas. La mecánica de juego se

parece a la saga **Sonic**, por lo que teníamos que hacer prácticamente lo mismo, es decir, ir corriendo a toda velocidad por la fase y coger multitud de campanitas (en lugar de anillos). Este juego nos da la posibilidad de escoger entre tres naves con armas diferentes, que son las dos de toda la vida y una nueva que al parecer es su bebe (¿naves con bebes?)

-Sparkster 1 y 2 (otras versiones: **Mega Drive** solo el **2**): rapidísimo y genial, sin duda el mejor plataformas de **KONAMI** para **Super Nintendo.**

Llevando a un especie de ratón con armadura, tenemos que rescatar a la princesa del reino raptada por el malo maloso (¡que originales!, ¿como se han podido inventar esta historia?) El personaje es de lo más ágil, pudiendo propulsarse con unos reactores que tiene en su espalda, tomando tal velocidad que despega literalmente, también podemos engancharnos a toda rama, tubo o cornisa que veamos. En algunas fases, las plataformas dejaban paso al más puro estilo shoot'em up, llevando al protagonista como si de una nave se tratara, disparando potentes proyectiles de su espada.

La primera y segunda parte no varían mucho gráficamente, manteniendo la misma jugabilidad y acción, cambiando únicamente el desarrollo de las fases.

Las músicas son bastante buenas, destacando la melodía principal.

Un detalle bastante importante son los morfing que podemos ver en ciertas ocasiones, poseyendo una gran calidad.

La segunda parte salió también para **Mega Drive,** perdiéndose bastante calidad musical y poseyendo unos gráficos algo más pequeños.

-Sunset Riders: (otras versiones: **Arcade/Mega Drive**): casi perfecta conversión de recreativa, demostrando todo el poder que podía llegar a poner la **Super Nintendo**.

Gráficamente se notaban algunas fallos, como falta de frames de animación, y sprites más pequeños, pero mantuvo toda la jugabilidad y adicción que la maquina.

En el lejano oeste, cuatro valientes pistoleros se enfrentan a todo ladrón, secuestrador o estafador que tenga puesto un precio por su cabeza, y es que de una forma u otra hay que ganarse la vida. El juego se desarrolla horizontalmente, manejando a uno de los cuatro pistoleros elegidos y lógicamente disparando a todo ser viviente, en muchos casos se puede saltar a varios planos, como balcones, tejados, etc...
La versión de **Mega Drive** predio mucho respecto a la versión de **Super Nintendo** y recreativa, con personajes demasiado pequeños, músicas y voces que sonaban como chicharras y la imperdonable falta de dos de los personajes seleccionables, con lo que el numero de player se reducía de cuatro a solo dos.

-Super Prince of Persia: antes y después de este título, fueron saliendo otras muchas entregas de esta saga, pero ninguna tan buena como la versión de **KONAMI.**

Este Prince of Persia fue un "remake" del original, en el que las pantallas iniciales eran iguales a la primera parte (salvo las evidentes mejoras gráficas), tornando poco a poco según avanzáramos en la aventura a otras totalmente nuevas. También incluyeron a enemigos nuevos, como por ejemplo el jefe final o los esqueletos. Esta versión mantuvo los geniales movimientos del personaje principal, con sus realistas saltos, escaladas, caídas y otros muchos movimientos mas.

Como toque personal por parte de **KONAMI,** le incluyeron al protagonista un turbante que después otras compañías copiaron para posteriores entregas de la saga.

-Teenage Mutant Ninja Turtles IV - Turtles in Time: (otras versiones: Arcade): excelente conversión de recreativa con el aliciente de poseer fases exclusivas.

Los gráficos se vieron algo reducidos en comparación con la recreativa, pero en total fue una excelente conversión (siendo uno de los primeros juegos de esta consola). Como en toda la saga arcade de las *Tortugas Ninja*, el juego se basaba en ir peleando por las calles, contra los secuaces del *Shredder*, con la novedad de poder viajar por el tiempo, enfrentándonos a todo tipo de enemigos, desde dinosaurios hasta naves espaciales.

-Teenage Mutant Ninja Turtles - Tournament Fighters: buen juego de lucha, con el inconveniente de ser demasiado parecido al ***Street Fighter 2.***

Reunidos en un torneo (sin sentido alguno) todas los personajes principales de la serie, tendrán que darse mamporros en la cabeza hasta que solo quede uno. La historia no es como para un Oscar, pero desgraciadamente esa es la que tiene.

Gráficamente es muy bueno, poniendo en pantalla a personajes de gran tamaño, con una buena animación y con voces claras y nítidas.

Por lo demás es un simple juego de lucha, con sus golpes, magias y especiales, algunos de ellos bastante espectaculares.

-Tiny Toons Adventures / Wacky Sport (otras versiones: **Mega Drive**): de nuevo, **KONAMI** y *Spilberg* se unen para realizar un plataformas de lo mas divertido. El juego se sale un poco de las bases típicas de este genero, ya que podemos correr por las paredes y techos de las fases, quedándonos literalmente pegados a ellos. Por lo demás, solo es un plataformas mas, divertido, pero sin ningún tipo de novedad que lo haga sobresalir.

El segundo juego aparecido para esta consola de los *Tiny Toons*, se centró en pruebas deportivas (algunas no muy deportivas) que iban desde lanzar tartazos


Cybernator (SuperNES)


Gambare Goemon 2 (SuperNES)


Gambare Goemon 3 (SuperNES)


Gradius 3 (SuperNES)


TwinBee 2 (SuperNES)


Sparkster (SuperNES)





Sunset Riders (SuperNES)



Super Prince of Persia (SuperNES)



TMNT IV · Turtles in Time (SuperNES)



TMNT · Tournament Fighters (SuperNES)



Tiny Toons Wacky Sport (SuperNES)



Zombies at my Neighbors (SuperNES)

a dianas, a modo de prueba de tiro, hasta correr lo mas rápidamente posible por rocosos acantilados.

Un título más de Super Nintendo, que paso bastante desapercibido por no poseer ningún aspecto especial o llamativo.

-Zombies at my Neighbors (otras versiones: **Mega Drive**): laberíntico título en el que tenemos que salvar a la ciudad del ataque de los zombies.

Bueno, realmente la ciudad esta infectada con algo mas que zombies, y nos podemos encontrar a plantas carnívoras, hombres lobo, monstruos del pantano, el asesino de viernes trece, extraterrestres, masas viscosas, vampiros y un largo etcétera de monstruos y cosas raras, supongo que en esa ciudad se concentrara todo el mal de la tierra, o bien tienen muy mala suerte.

Lo que tenemos que hacer en este juego es intentar salvar de las garras de los monstruos al mayor numero posible de ciudadanos, teniendo como ayuda todo tipo de armas inútiles como pistolas de agua, latas de refrescos que actúan como bombas y cosas así. El juego es extremadamente laberíntico, lleno de miles de caminos ocultos en los que muchas veces tendremos que buscar llaves u otros objetos para poder abrir puertas y poder seguir adelante.

Tanto los gráficos como las músicas eran aceptables y la opción de jugar a dobles fue uno de los puntos más fuertes del juego.

Zombies at my Neighbors se realizó conjuntamente entre **KONAMI** y **Lucas Arts**.

PLAYSTATION

Para esta consola han salido verdaderas obras de arte por parte de **KONAMI**, juegos que a mi parecer, son los mejores y más representativos títulos de cada uno de los diferentes géneros que podemos encontrar en el mundo los videojuegos, como ***Metal Gear Solid*** (acción), ***Suikoden 1/2*** (*RPG*), ***Silent Hill*** (horror), ***Winning Eleven 4*** (fútbol), ***Vandal Hearts 1/2*** (táctica) ***Gradius Gaiden*** (naves) o ***Dracula X*** (plataformas-accion) son respectivamente lo mejor de lo mejor y todo agrupado en una sola consola, dándole a la ***PSX*** el titulo de consola mejor utilizada por parte de **KONAMI**, habiendo lanzado verdaderas maravillas y forzando esta consola gráficamente al 100% de sus posibilidades (en algunos casos incluso superando este limite).

-Azure Dreams (*otras versiones*: **Game Boy**): un innovador *RPG*, con algunos toques de originalidad en lo que ha desarrollo de juego se refiere.

En mitad del desierto se encuentra un poblado a los pies de una gigantesca torre, después de generaciones de paz, por alguna razón la torre se sume en un caos de maldad debido a alguna fuerza tenebrosa.

Los aldeanos temerosos deciden enviar a un valeroso guerrero para que investigue lo ocurrido, este persona da la casualidad de ser el padre del protagonista.

Desgraciadamente a la semana de su entrada en la torre nadie tiene noticias de él, por lo que decides valerosamente entrar por tus propios medios y rescatar a tu padre.

Gráficamente el juego esta bien, pero no todo lo que se podría esperar, ya que los pasillos y pisos de la torre son bastante parecidos y monótonos y todo el juego se desarrolla dentro de estos.

Esto se debe a que su composición es algo simple por "generarse" cada habitación de manera distinta cada vez que entremos, punto que se pone en su favor.

Como original, destaca la posibilidad de reclutar a enemigos vencidos, pudiéndolos utilizar en el combate, también destaca la posibilidad de elegir una novia entre las chicas del poblado, no muy útil pero curioso.

Su versión de **Game Boy** es idéntica, salvo lógicamente algunos apartados gráficos.

-Bishi Bashi Special 1/2 (*otras versiones*: **Arcade**): estos dos juegos se basan en una absurda acumulación de pruebas totalmente desternillantes y alocadas, perfecto pare pasar un buen rato con un grupo de amigos y echar torneos toda la noche.

Todas las pruebas tienen en común un requerimiento bastante alto de habilidad, rapidisimos reflejos y agudeza visual, muy aconsejable para entrenar todos los sentidos del cuerpo.

-Dance Dance Dance: intento fallido de crear un ***Bust a Move/Groove.***

En este juego al igual que en el de **Enix**, lo que tenemos que hacer es simplemente bailar, pero de una forma algo cambiada.

Los diferentes pasos de baile los tendremos que formar nosotros, es decir que podemos bailar libremente sin ningún tipo de movimientos predeterminados.

Esta idea parece acertada, pero si tenemos en cuenta que los movimientos especiales son bastante difíciles de realizar y que nos los tenemos que aprender de memoria, pues el juego se convierte en un especie de cosa totalmente imposible de controlar.

Por otra parte, los movimientos de los personajes no están capturados por actores reales, dando una impresión de muñequitos de cartón.

Título que no estaría mal del todo si no existiera el ***Bust a Move***.

-Dancing Blade 1/2 (*otras versiones*: **Dreamcast**): podríamos decir que mas que un juego, este título es una película de anime con la posibilidad de realizar algunos cambios en el desarrollo de los episodios.

La primera entrega se divide en dos *Ova´s* (denominación que se le da en Japón a los episodios solo para vídeo), para elegir entre un episodio u otro,

KON

tendremos que escoger entre dos preguntas que se le realizan al protagonista de la aventura al inicio del episodio, esta elección cambiara totalmente el capitulo.

Ya dentro del *Ova* que hayamos elegido, también podremos realizar cambios en el desarrollo del guión, realizando así el mismo episodio varias veces con distintas escenas nunca vistas.

En un submenu, se irán guardando todas las posibles variaciones de la historia para poder visionarlas en el momento que queramos.

Este *anime* trata las aventuras de *Momohe* y compañía en un Tokio feudal con toques de fantasía, como gigantescas naves, robots, magias y transformaciones a lo "***Magical Girls***".

Y para que sea mucho más agradable, de los cinco personajes principales, tres son provocativas chicas con trajes que imagino serán algo incómodos de llevar, pero muy excitantes visualmente.

El primer episodios es bastante serio y nos sirve para conocer a todos los personajes y sus caracteres, en el que tendremos que vencer a un gigantesco monstruo que amenaza con destruir la ciudad de Tokio.

El segundo episodio es de coña y trata sobre los cuidados que intentar dar las tres chicas al protagonista que cae enfermo y tiene que guardar cama. Lógicamente, mas que curarlo, lo que harán las chicas es una encarnizada lucha para demostrar quien puede cuidarlo mejor, preparándole todo tipo de comidas y brebajes que enfermaran aun más al pobre desvalido. *Ova* muy, pero que muy gracioso.

La segunda entrega posee las mismas características de juego, cambiando lógicamente el desarrollo de los dos episodios.

En esta ocasión, al viajar en un barco, este tiene un accidente y *Momohe* y compañía van a parar a una extraña isla llena de sirenas que les aran pasar otras alocadas aventuras.

Todos los personajes principales son los mismos e igualmente el dibujo es excelente y de una fluida animación.

Lo más destacable de ***Dancing Blade*** son la excelente animación de los cuatro capítulos, el conseguido dibujo, con trazos gruesos y colores limpios y las canciones del *Opening* y *Ending* cantadas.
La duración total de cada *Ova* ronda los quince minutos, por lo que en total tendremos alrededor de una hora de animación.

-Dolphin's Dreams: magnifico titulo para pasar unos momentos totalmente relajados.

En este juego tomamos el papel de un experto buceador que intrigado por el misterio de una valiosísima corona sumergida junto con el naufragio del barco "*Gigantic Matilda*" decide buscarla y encontrarla de la manera que sea.

Para conseguir nuestro propósito tendremos primero que hacer pequeños encargos a modo de trabajo para ir acumulando el dinero que necesitamos para el material de buceo que después utilizaremos dentro del barco.

Estos trabajillos van desde simplemente encontrar un objeto perdido en el fondo del mar de alguien que nos lo encargue, a luchar encarnizadamente contra un gigantesco tiburón que esta dejando sin peces a la costa. En cierta ocasión también tendremos que rescatar a marineros atrapados en barcos hundidos.

Pero si lo que queremos es simplemente bucear por las aguas cristalinas del pacifico guiados por multitud de delfines, este es nuestro juego. Acompañados por una excelente y tranquila banda sonora que relajara hasta el ultimo músculo de tu cuerpo.

Gráficamente no es muy brillante, ya que en los espacios abiertos se forman bruscamente los polígonos, sin embargo dentro de los barcos el entorno esta más conseguido. Aspecto que se corrige con la interesante temática y la relajante ambientación que harán que pases unos momentos agradables y relajados jugando a este título.

-Dracula X - Symphony of Night (*otras versiones*: **Saturn**): sin duda la mejor entrega de la más conocida saga de **KONAMI**.

Maravillosa ambientación, insuperable banda sonora, excelentes gráficos, asombrosos efectos visuales y una bestial jugabilidad, este titulo tiene todo lo que se le puede pedir a un juego 2D.

Alucard, el hijo no aceptado de *Dracula*, despierta de su largo letargo influenciado por el resurgimiento del vampirico castillo. Desprestigiado por su padre, Alucard intentara dejar las cosas claras de una vez por todas enfrentándose a su odiado creador.

Dracula tiene esta vez más de una sorpresa reservada a su hijo, como la inexplicable unión de *Richter Belmot*, que al parecer esta del lado del mal y la inesperada absorción de todo el poder de *Alucard* por culpa de la misma muerte en persona.

Tendremos que guiar al *dantil* más famoso del mundo de los videojuegos a través de interminables habitaciones, pasillos, torres, pasadizos, cuevas y catacumbas, para al fin, desencadenar un duelo a muerte contra el príncipe de los vampiros.

Los gráficos de esta impresionante aventura marcaron un hito en el mundo de los videojuegos, presentando un grandísimo numero de detalles tanto en los escenarios como en los movimientos de los personajes, presentando más de 2.000 habitaciones sin repetirse ni una sola esquina de ellas, un verdadero trabajo de "chinos".

La orquesta que acompaña la aventura es sencillamente sublime, con músicas consideradas como autenticas obras de arte interpretadas por músicos e instrumentos reales, destacando la canción



Bishi Bashi Special (PSX)



Bishi Bashi Special 2 (PSX)



Dance Dance Dance (PSX)



Dancing Blade (PSX)



Dolphin's Dream (PSX)



Dracula X Symphony of Night (PSX)





Dracula X Symphony of Night (PSX)



Exciting Bass (PSX)



Gambare Goemon 2 (PSX)



Gambare Goemon 2 (PSX)



Gradius Gaiden (PSX)



Gradius Gaiden (PSX)

del *staff* "*I´m the Wind*". Sin duda la mejor banda sonora de toda la saga.

Un aspecto muy curioso y que me llama la atención es que este juego, a pesar de ser de los primeros títulos aparecidos para **PlayStation**, se sigue jugando hoy por hoy y mucha gente lo sigue disfrutando como si de un juego de ultima generación se tratase, y es que, hay que reconocer que el acabado total del juego fue extraordinario pensando en la fecha en la que salió, poseyendo el gran honor de no haber sido superado por otro juego en 2D (excluyendo lógicamente los títulos de lucha 2D que no tienen nada que ver)

También conozco bastantes casos de gente que en la fecha de la aparición de este titulo, seguían aguantando con consolas como la **Super Nintendo** o **Neo Geo** y que se compraron la **PSX** por la salida del ***Dracula X*** (entre los que yo me incluyo), por lo que podemos considerar este titulo como "juego que hace vender consolas".

Este juego es uno de los 5 mejores títulos de KONAMI. ¡imprescindible!

Su versión de **Saturn**, salida casi un año después, aunque no fue tan buena como la de **PSX**, poseía algunos alicientes que la hacían interesante, como poder manejar a *María* y una porción más del castillo.

-Exciting Bass 1/2 (*otras versiones*: **Arcade**): titulo aparecido por el impresionante "boom" de los juegos de pesca en Japón.

Parece ser que este deporte es de los preferidos por nuestros grandes amigos japoneses, y como no, **KONAMI** que sabe sacarle provecho a toda posible vía de ingresos, decide lanzar al mercado este titulo de pesca que se diferencia de la gran mayoría de los otros existentes por ser más arcade que simulador.

La saga ***Exciting Bass*** pasa a un plano mucho más jugable, en el que gente sin mucha experiencia en el mundo del anzuelo (como yo) pueden hacerse fácilmente con los controles y pasar un buen día de pesca.

Gráficamente es bastante "patatero" y los movimientos de los peces son normalitos, pero si somos de los afortunados poseedores del mando especial de **PSX** para los juegos de pesca, lo pasaremos de miedo.

Este mando con forma de caña de pescar, esta compuesto de unos sensores que miden la distancia del lanzado del anzuelo según el impulso dado por el jugador y un especie de sedal, nos servirá para recoger la cuerda virtual (para que nos lo creamos)

Tituló no apto para gente sin paciencia, pero si por lo contrario, te gusta la pesca y no tienes tiempo de salir el domingo al río, este es tu juego.

-Gambare Goemon 1/2: la llegada de *Goemon* y compañía a la **PSX** no fue tan buena como muchos hubiéramos querido.

En estos dos títulos se nota un bajonazo de ese humor característico que posee la saga.

Escenarios formados con un pobre entorno 3D, con malas texturas y baja jugabilidad.

Toda una azaña realizada por **KONAMI Nagoya**, la peor sub-empresa de esta compañía.

-Gradius Gaiden: llegamos a la mejor entrega de la saga ***Nemesis***.

Este juego es sin duda el mejor juego de naves de **KONAMI** y posiblemente el mejor titulo de este genero aparecido para cualquier plataforma de videojuegos.

Las bases típicas de esta saga están totalmente presentes en ***Gradius Gaiden***, es decir, tenemos a disposición a la mítica *Vic Viper*, contando también con la ayuda de *Falchion Beta, Jade Knight y Lord British.*

Las armas aparecidas en todas las anteriores entregas estarán también a nuestra disposición, contando con otras nuevas. Las "opciones" (bolas de energía que van detrás de la nave) como no estarán presentes ayudando a las naves a disparar hasta cinco veces más todo su armamento.

El desarrollo de las fases es también idéntico, caracterizándose por tener que entrar a un planeta, aniquilarlo todo y salir de el airoso, si es que podemos.

Gráficamente estamos ante otro de los títulos 2D de **KONAMI** que rozan la perfección, lleno de morfing, transparencias y efectos de luz, aspecto muy parecido a lo que ya se pudo ver en ***Dracula X - Symphony of Night***, pero en menor medida.

Las músicas son igualmente geniales, quizás menos cañeras que en anteriores entregas, pero de exquisita composición instrumental, entre las que podremos encontrar versiones de algunas de las más conocidas composiciones de la saga.

La dificultad de todo el juego esta perfectamente medida, cosa que no pasaba en anteriores entregas en las que morías miles de veces antes de terminar el juego.

Según el numero de armamento que tengamos equipado a la nave, los enemigos dispararan más o menos, dándonos algo de oportunidad si por algún motivo nos quedamos sin armas en medio de una fase.

Otra de las ventajas que nos brinda esta entrega de la saga es la oportunidad de poder poner a nuestro antojo los láser, misiles, barreras y opciones en la casilla de la barra de armas que queramos, dándonos una enorme ventaja.

Indudablemente lo mejor de esta entrega es la altísima jugabilidad, por lo que si eres aficionado a este genero, ***Gradius Gaiden*** te dejara totalmente pegado al asiento durante meses.

-***Gun Gage***: excelente juego de acción-disparo.

En un mundo futuro devastado por el hombre, los insectos, mutados por el cambio brusco de la tierra, deciden conquistar el mundo y extinguir de la faz de la tierra a la raza humana.

Lógicamente los **Gun Gage´s** no permitirán este fatal desenlace.

El juego esta realizado en 3D, presentando un mapeado bastante amplio y complejo, teniendo la única misión de disparar a matar a todo lo que se mueva.

Podemos manejar a cuatro personajes diferentes, con armamento bien diferenciado entre si, poseyendo cada uno su historia personal dentro de la trama base del juego.

-***Kensei:*** un fallido intento de crear un ***Tekken*** por parte de **KONAMI.**

Este juego de lucha en 3D podría haber estado bien si hubieran prestado un poco de atención en algunos aspectos, como por ejemplo los movimientos de los personajes.

La falta de utilización del método de captura de movimientos a personas reales, hace que el desarrollo del combate sea torpe y feo.

Una pena ya que algunos de los personajes poseen un buen diseño y hacen gala de golpes y formas de lucha bastante innovadores.

-***Metal Gear Solid***: y por fin llegamos al mejor juego de **KONAMI**.

Aclamado por la critica y el publico como la más grandiosa producción del mundo de los videojuegos, no superada hasta la fecha por ningún otro titulo, dejando el listón lo suficientemente alto como para que siga con este honor muchos años más.

Sin ninguna duda, considero esta obra de arte como el MEJOR juego de todos los tiempos, hecho que no se debe a la casualidad, esto es debido al duro trabajo y la excelente imaginación del maestro *Hideo Kojima* y todo su equipo de producción que trabajaron más de 5 años para crear este "monstruo" de los videojuegos.

Poco más se puede decir de este titulo, todos sabemos que su bestial y minuciosamente estudiado guión nos cautivo horas y horas con Solid Snake y compañía.

Sus recargados y enormes gráficos no han sido superados por ningún titulo de **PSX** hasta el momento, y su excelente traducción a todos los idiomas (resaltando la versión al castellano, que personalmente la considero la mejor con creces, incluso superando la original japonesa) nos a deleitado con sus voces perfectamente escogidas por parte de **KONAMI**, que contrato para cada país donde ha sido lanzado ***MGS***, a expertos actores de doblaje con una larga experiencia en el mundo del cine.

Personalmente, considero que lo mejor de este titulo no son los gráficos, ni la música, o voces, diseños, ilustraciones, bocetos, jugabilidad, realismo, detalles o cualquier otra cosa que se pueda elogiar en este juego, lo realmente impresionante es la carismática personalidad de cada uno de los miembros de ***MGS***, poseyendo perfiles totalmente definidos, consiguiendo que diseños tan realistas como puede ser por poner un ejemplo *Liquid Snake*, un militar con una simple gabardina a modo de diseño de personaje, sin necesidad de nada más, consiga trasmitir un altísimo grado de carisma y al mismo tiempo un realismo que roza la perfección, pudiendo afirmar que son como actores reales de cine, interpretando el mejor papel de sus vidas.

Es elogiable el hecho de que juegos de consolas de nueva generación como el reciente ***ShenMue*** de **Sega**, posean muchos aspectos peores que ***MGS***. Apartados gráficos como las cámaras, rotaciones, zooms, distintas visiones y escenas cinematográficas, son claramente mejores en el titulo de **KONAMI** (también el reciente lanzamiento de **SquareSoft** llamado ***Vagrant Story*** supera en mucho al titulo de **Saga**), dando a pensar que **KONAMI** consigue exprimir el jugo de las consolas hasta puntos que rozan lo imposible, pero que indiscutiblemente consiguen.

Esta vez no denominare a este juego como uno de los 5 o 10 mejores títulos de KONAMI, esta vez diré sin ningún tipo de duda por mi parte, que Metal Gear Solid es el mejor juego de todos los tiempos, el indiscutible numero 1 de todas las producciones realizadas por esta prestigiosa compañía llamada KONAMI y que difícilmente será superado en mucho tiempo. ¡¡¡Metal Gear Solid Forever!!!

-***Metal Gear Solid Integral / Special Mission***: ampliación del juego anteriormente comentado.

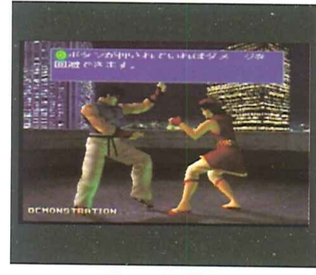
MGS Integral (es decir la versión japonesa) poseía algunas novedades con respecto a la versión original, entre las que se encuentra el modo en primera persona, un traje diferente para *Meryl,* un nivel más de dificultad en el que los guardias poseen una inteligencia artificial mucho más elaborada, dos frecuencias más de Codec con las que podremos hablar con *Hideo Kojima* y el resto de programadores, tener elección a dos idiomas diferentes (textos en ingles o japonés y voces en ingles) y otros pequeños detalles más.

Aunque el juego en si no cambiaba, fue toda una pena que no saliera de Japón, ya que solo por ver a *Meryl* vestida con el traje de *Snake* y poder hablar con *Kojima* ya valía la pena...

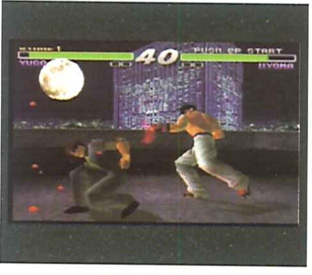
El tercer CD de la versión japonesa fue el que llego a España, y en este podemos



Gungage (PSX)



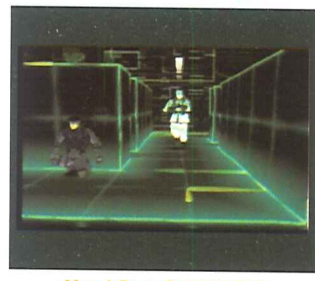
Kensei (PSX)



Kensei (PSX)



Metal Gear Solid (PSX)

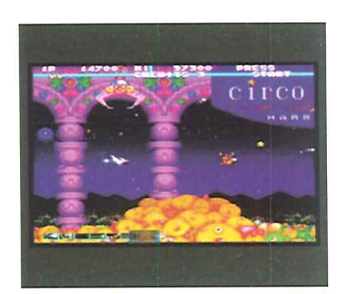


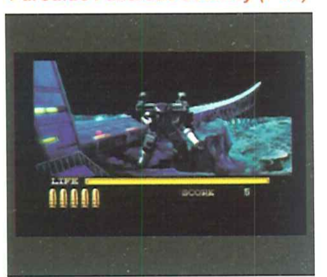
Metal Gear Solid (PSX)



Parodius Fantastic Journey (PSX)




Parodius Fantastic Journey (PSX)


Policenauts (PSX)


Policenauts Private Collection (PSX)


Silent Hill (PSX)


Silent Hill (PSX)


Soul of Samurai (PSX)

encontrar suculentas novedades como 300 misiones VR, la posibilidad de manejar al Ninja pudiendo realizar todas sus flipantes técnicas, videos del juego promocionales o resúmenes de toda la aventura, un pase de modelos protagonizado por *Mei-Ling* y *Naomi Hunter* (comprobando como la **PSX** se transforma y nos demuestra su máxima potencia).

En definitiva, una excelente ampliación llena de detalles y novedades que no le puede faltar a ningún seguidor de esta magnifica saga (sobretodo si conseguís la versión japonesa).

-Parodius / Parodius Fantastic Journey (*otras versiones*: **Arcade/Super Nintendo**) / ***Sexy Parodius*** (*otras versiones*: **Arcade**) / ***Parodius Forever with You / Parowars***: la saga Parodius se pasa a la **PSX** con más fuerza que nunca, teniendo cinco entregas diferentes para esta consola.

El primer ***Parodius*** de **PlayStation** contaba con el aliciente de poseer en un mismo CD, dos entregas diferentes que ya pudimos ver por separado en **Super Nintendo,** y que lógicamente esta versión contaba con unos gráficos algo peores, sobretodo en el apartado musical.

Como detalle destacaria que el **Parodius Fantastic Journey** de **Super Nintendo** tenia tres personajes más con respecto al Arcade y version **PSX,** que eran: *Goemon, Dracula Kun y Upa* (un monismo bebe con algo de mala leche)

Estas dos entregas no poseían ningún tipo de novedad, sólo mas fases de coña y la posibilidad de jugar a dobles.

La siguiente entrega fue ***Sexy Parodius***, que como su nombre indica, no es otra cosa que un Parodius algo subidillo de tono, en el que a las chicas se les ve algo (no creáis que mucho) y poco más.

En esta entrega destacan como novedad la opción de escoger caminos diferentes y la necesidad de reunir en cada fase un numero determinado de monedas, ya que los personajes del juego están en la ruina y necesitan pagar sus deudas...

Como detalle especial destacaría la fase ambientada en el ***Boku Dracula Kun***.

El ***Parodius Forever with You*** es sin duda alguna el mejor de toda la saga.

Esto se debe al elevado numero de fases que posee y la extensa duración de las mismas, con miles de detalles totalmente absurdos por los decorados en los que si nos fijamos bien, podremos encontrar a numerosos personajes de **KONAMI**, así como todo tipo de giños a los ***Parodius*** en general.

También es destacable el gran numero de naves que están a nuestra disposición, superando la veintena.

Como detalle, destacaría la participación de dos actores de doblaje que nos acompañaran en todo el juego con sus alocados comentarios y que fueron en su época dobladores en series de mechas (robots) antiguas.

Y finalmente el Parowars, que nos es otra cosa que un ***Robots Wars*** (juego de estrategia con robots de todo tipo de series, como ***Mazinger Z, Gundam o Evangelion***) pero basado al mundo Parodius.

Una copia descarada, no dejando de ser super adictiva y cachonda, perfecto para hechar piques con los amiguetes.

-Policenauts (*otras versiones*: **Saturn**): producción de *Hideo Kojima* anterior a ***MGS.***

Esta excelente aventura narra la vida de Jonathan Ingram, exmiembro de la división lunar de policías llamada "***Policenauts***".

Por un extraño accidente ocurrido en medio de una reparación de su nave, Jonathan se ve arrastrado a las profundidades del espacio.

Por alguna razón, consigue llegar tras 25 años a la tierra, en un estado de criogenización.

Al despertar de su largo sueño, empezara a investigar y atar cabos que le llevarán poco a poco a la verdadera y nefasta ocupación de su antigua unidad ***Policenauts*** y al porque de su fatídico accidente.

Este juego se desarrolla de una forma muy parecida a la vista en ***Snatcher***, es decir, a base de pantallas estáticas a modo de ilustraciones de anime, nos mostraran los diferentes escenarios y localizaciones por donde nos podremos mover y hablar con gran numero de personajes.

Para aclarar más la cosa, diré que ***Policenauts*** es como una película de anime interactiva, dándonos oportunidad a disfrutar con más de dos horas de animación en *FMV (aunque el juego tiene una duración total que ronda las 25 horas)*.

Y no me extiendo más en el comentario de este juego, si queréis una explicación muchísimo más detallada, ojear el numero 3 de **Loading** dedicada a *Hideo Kojima*.

Este juego es uno de los 10 mejores títulos de KONAMI.

-Policenauts Private Collection (*otras versiones*: **Saturn**): CD especial con imágenes, videos, músicas y curiosidades sobre este gran juego.

Este CD esta lleno de maravillas relacionadas con ***Policenauts***, como la totalidad de los bocetos tanto de personajes como de paisajes y escenas, ilustraciones de todos los personajes, posters del juego, una excelente recopilación de las mejores músicas, entrevistas con los actores de doblaje y comentarios de estos hablando sobre que les ha parecido ***Policenauts***, los anuncios de promoción emitidos en Japón, multitud de explicaciones paso a paso del realizamiento de las escenas animadas y 3D, pruebas de tiro exclusivas del ***Private Collection*** y que no aparecen en la versión

KON

original, y un sinfín más de cosas que convierten a este CD en una autentica joya de coleccionismo.

Sin duda alguna el mejor CD "*making off*" de **KONAMI** o cualquier otra compañía... ¡totalmente imprescindible!

-Poy Poy: este titulo se sale bastante de lo convencional.

En ***Poy Poy*** tenemos que enfrentarnos contra la computadora o varios amigos (con un limite de cuatro players simultáneos) a una encarnizada lucha tirándonos a la cabeza bombas, bloques de hielo e incluso bombas atómicas.

Aparentemente, este juego puede parecer algo soso, pero cuando nos ponemos a jugar, y llevamos un rato tirándonos bombas a la cabeza, nos picaremos de tal forma con los amigos, que no podremos parar de jugar.

Parecido al ***Bomberman***, pero en un entorno 3D y con movimientos mucho más libres.

-Salamander Deluxe Pack: otra recopilación para **PSX** de uno de los *shoot´em up* más conocidos de **KONAMI.**

En esta ocasión tendremos la oportunidad de jugar al ***Salamander*** y al ***Life Force*** de Arcade reunidos en un solo CD recopilatorio.

Las bases de la saga siguen siendo las mismas, variando únicamente en que las armas no se tendrán que conseguir mediante cápsulas de energía, esta vez solo tendremos que coger los diferentes iconos de misiles, laser, velocidad, barrera y demás que dejan las naves enemigas al ser destruidas (*aunque también se puede jugar de la forma tradicional, que a mi parecer es mucho mejor*).

-Silent Hill: el mejor juego de horror psicológico creado hasta la fecha.
Harry, un simple hombre de campo, a causa de un accidente de coche, se ve metido en un tétrico pueblo llamado "*La Colina Silenciosa*", en la que pasara los momentos más aterradores de toda su vida, ya que su única hija se ha adentrado por las oscuras calles y le es imposible encontrarla (si no fuera por esto, Harry hubiera salido tan rápido del pueblo, que los pies le darían patadas en el culo, o por lo menos, yo habría reaccionado así...).

Los gráficos de este juego son excelentes, mostrando un pueblo en completo 3D, pudiendo movernos con bastante libertad por el.

Destaca la canción del final (un tango) por estar cantada es castellano.

El detalle de la linterna es sobrecogedor, los parajes son totalmente tétricos, destacando el hospital del lado oscuro (¡que miedo!) y los monstruos y mutaciones que nos vamos encontrando a lo largo del juego que son totalmente asquerosos, haciéndonos desear con todas nuestras fuerzas grabar lo antes posible y apagar la consola para salir a nuestra terraza y ver la luz del sol...

Si quieres experimentar miedo de verdad, pasa de tanto "*zombie*" y metete de lleno en el tenebroso mundo de ***Silent Hill.***

-Soul of the Samurai: le influencia de los ***Resident Evil*** hace que **KONAMI** cree este juego de características similares.

Los *zombies* de ***BioHazard*** son cambiados en este titulo por samurais, dejando todos los demás aspectos muy parecidos al famoso titulo de **Capcom.**

Los gráficos están bien, presentando a los personajes realizados en 3D y los escenarios renderizados a modo de imagen *CG*.

Podemos manejar a dos personajes, a un experto samurai y a una chica todavía en fase de preparación.

Dependiendo de quien elijamos, algunas escenas del juego cambiaran, como luchas o conversaciones.

De este juego se pueden destacar las espectaculares magias especiales de los dos personajes principales y los cortos tiempos de carga entre pantallas.

-Genso Suikoden 1/2: estos dos juegos son los mejores *RPG´s* que **KONAMI** ha creado a lo largo de su historia.

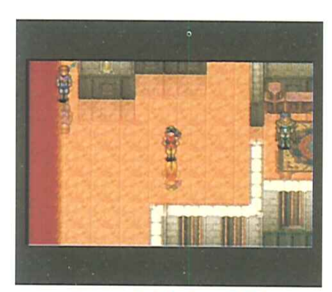
Estos dos títulos mezclan sabiamente las características más típicas de los *RPG´s* con conceptos totalmente novedosos, como el elevado numero de personajes (más de 130) con sus propias sub-historias y teniendo la posibilidad de escoger a 108 diferentes como compañeros de grupo.

Entre estos personajes podremos encontrar todo tipo de profesiones, como guerreros, magos, caballeros, arqueros, samurais, ninjas, karatekas, espías, cocineros, arquitectos, inventores y todo un largo etcétera donde podremos elegir al que más se ajuste a nuestros gustos, todos ellos con un importante papel dentro de la base argumental del juego. Hecho muy importante si tenemos en cuenta que casi todos los títulos de este genero, te obligan a escoger entre seis o siete personajes como mucho, y solo se centran en ellos.

En esta saga se entrelazan los escenas más serias y deprimentes, con divertidísimas situaciones, estando siempre perfectamente medidos para que halla un buen balance entre estos dos conceptos.

Difícilmente se podrán ver juegos de rol con más detalles que la saga ***Suikoden***, en los que podremos encontrar miles de mini-juegos, eventos, caminos alternativos, decisiones que cambiaran el guión del juego totalmente, combinaciones especiales entre personajes y un castillo a modo de casa-cuartel donde se hospedan todos los personajes, lleno de pequeños matices que lo hacen hyper complejo y realista.

Los gráficos son simples pero efectivos,



Genso Suikoden (PSX)



Genso Suikoden II (PSX)



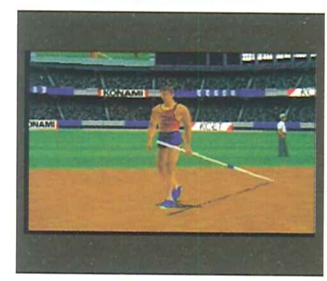
Tokimeki Memorial · Forever With You (PSX)



Tokimeki Memorial · Drama Series Vol. 1 (PSX)



Tokimeki Memorial 2



Track and Field 2000 (PSX)



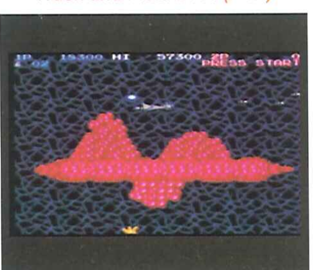
DOSSIER KONAMI



Track and Field 2000 (PSX)



Track and Field 2000 (PSX)



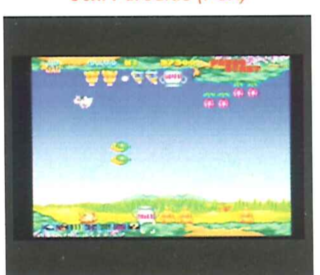
Salamander (PSX)



Salamander (PSX)



Sexi Parodius (PSX)



Sexi Parodius (PSX)

mostrando un mundo en 2D muy bien creado, lleno de color y detalles.

Las luchas se realizan por turnos, destacando la posibilidad de atacar con seis personajes a la vez y poder realizar magias combinas entre dos o más personajes.

Uno de los puntos más fuertes de esta saga son las maravillosas músicas, consiguiendo que sus magnificas composiciones te pongan en más de una ocasión la piel de gallina, destacando las abundantes canciones cantadas y los temas corales grabados de orquestas reales.

A mi parecer, esta saga representa todo lo que un buen *RPG* debe de tener, hecho bastante olvidado en ultimas superproducciones por parte de otras compañías.

Genso Suikoden 2 **es uno de los 5 mejores juegos de KONAMI.**

-Tokimeki Memorial Forever with You / Tokimeki Memorial Drama Series vol 1 - 2 (*otras versiones*: **Saturn**) / ***/ Tokimeki Memorial 2 / Tokimeki Puzzle***: la saga más famosa de *GirlFriend Simulator* también llego a **PSX**.

Desgraciadamente ninguno de estos juegos ha salido de Japón, por lo que es totalmente imposible jugarlos en otro idioma que no sea el original.

Estos juegos se caracterizan por presentarnos siempre un ambiente estudiantil, lleno de adorables chicas a las que tenemos que ligarnos.

Por norma general, cada una de las diferentes entregas nos presenta a una chica de forma más concreta, y es a esta a la que tenemos que intentar enamorar a lo largo del juego.

En los ***Tokimeki´s***, la identidad del protagonista nunca es desvelada, y solo se presenta al personaje de cuello para abajo.

Esto lo hacen porque los japoneses son unos "emocianados", y de esta manera creen ser ellos los protagonistas de la romántica historia de amor (aunque tienes que estar bastante flipado para llegar a este punto...)

Tokimeki Memorial Forever with You fue el primero en aparecer para **PSX**, teniendo todavía un aspecto gráfico algo descuidado.

Después salió otro ***Tokimeki tipo Puyo Puyo*** o ***Columns*** protagonizado lógicamente por todo el grupo de chicas, en el que tenemos que juntar bolitas de colores para ir rompiéndolas y así ganar a nuestro adversario, todo esto amenizado con los bonitos dibujos de las féminas y agradables conversaciones entre ellas.

Las dos siguientes entregas de **PlayStation** fueron dirigidas por *Hideo Kojima*, raro pero cierto...

Estos dos títulos no presentan muchas novedades, y siguen las pautas marcadas por las anteriores entregas, destacando que todo el juego esta hablado y el excelente dibujo tanto en personajes como en escenarios.

La segunda parte a salido hace muy poco y muestra bastantes novedades con respecto a otros ***Tokimeki´s.***

El aspecto más destacable y que llama la atención nada más ver el juego, es la extensa cantidad de CD´s que posee, concretamente 5 repletos hasta los bordes, con lo que tenemos más de 3 gigas de información donde los chicos de **KONAMI** han metido miles de ilustraciones, infinidad de conversaciones habladas (estando interpretadas por actores consagrados en Japón), y horas de excelentes videos de anime protagonizados por las chicas más bellas de toda la saga.

Otra cosa que llama bastante la atención es la posibilidad de ponerle el nombre que quieras al personaje del juego, ¿hasta aquí parece normal no?, pero y si os dijera que las chicas nos dirán nuestro nombre hablado y perfectamente deletreado...

También el dibujo ha cambiado, rompiendo así con la imagen que ya teníamos de las chicas durante tantos años, aspecto que por otra parte esta bien ya que este nuevo dibujante es mucho mejor que el anterior.

-Track and Field y Track and Field 2000: la conocida saga de pruebas deportivas de **KONAMI** sigue su camino, llegando a **PSX** con pocas novedades, pero con una gran mejora gráfica.

En estas versiones seguiremos viendo las mismas pruebas ya aparecidas en anteriores entregas, pero realizadas en un más que aceptable entorno 3D, que nos mostrara pruebas de atletismo con gran detalle y movimientos bastante realistas.

Gráficamente es de lo mejor visto en PSX, pudiendo observar con gran detalle todos los músculos de los participantes perfectamente redondeados, sin ningún tipo de pixeleación y con una excelente definición.

Por lo demás, la base del juego es idéntica a la vista en Arcade o **MSX**.

-Twin Bee Deluxe Pack (*otras versiones*: Arcade) / ***Twin Bee RPG:*** lógicamente, las simpáticas y más conocidas naves de **KONAMI** no podían faltar en **PSX**.

El ***Twin Bee Deluxe Pack*** es una reunión de dos títulos aparecidos para Arcade, uno de ellos con bastante tiempo sobre sus espaldas, notándose sobretodo en el apartado gráfico.

El segundo que podemos disfrutar en este Pack es más moderno y por sus gráficos y música debería de ser el mejor de la saga, no consiguiendo esta plaza por su corta duración (en 30 minutos los terminas).

Por otra parte podremos observar las graciosas conversaciones entre la naves y personajes del juego y los extremadamente

KON

cuidados y coloridos escenarios, siendo sin duda los mejores de toda la saga.

Es destacable el aspecto de que las naves en esta versión posean vida, y hablen y se comporten como cualquier otro personaje.

Los otros aspectos típicos de los ***Twin Bee*** siguen intactos, como las nubes con sus campanitas de colores, los graciosos enemigos y la simplicidad de juego.

El ***Twin Bee RPG*** es un simpático juego de rol, en el que tendremos que acompañar a las "abejas gemelas" por su colorido mundo, con el propósito de salvar a la princesa del reino, capturada por una fuerza oscura (original... ¿no?)

El juego esta compuesto íntegramente en 3D, con vista isométrica con la posibilidad de rotar la cámara.

Las luchas son por turnos, destacando por su enorme simplicidad y fácil manejo, teniendo a nuestra disposición armas totales como martillos de juguete y cosas así (obviamente, este juego esta pensado para jugadores de cortas edades o personas con gustos muy infantiles)

Todas las conversaciones estas habladas (en japonés), poseyendo todos los personajes las mismas voces que ya pudimos oír en anteriores entregas.
Un *RPG* muy simplón, pero extremadamente simpático y divertido, en el que a cada cinco minutos de juego, te partirás de risa con las alocadas peripecias de las navecillas azul y roja.

-Vandal Hearts 1/2: los mejores y más representativos juegos de tactica-*RPG* de **KONAMI**.

La comparación de esta saga con ***Final Fantasy Tactics*** es inevitable, pero si pensamos que ***Vandal Hearts 1*** salió mucho antes que el titulo de **Square**, llegaremos a la conclusión que la comparación se tendría que hacer al revés.

Bajo una fuerte y sólida historia de caballeros, reinos y traición, se esconde un gran titulo "estrategia-*RPG*" poseedor de todas las características típicas de estos juegos.

Por lo que tendremos combates entre alrededor de 10 personajes, en un mapa-tablero, esperando nuestras ordenes apropiadas para empezar la batalla.

Según que personaje y que habilidades tenga, podremos movernos mas o menos casillas, golpear de diferentes maneras, disparar flechas, magias, etc.

Los tableros están compuestos íntegramente en 3D, pudiendo rotar la cámara 360 grados.

-Winning Eleven 4: el mejor juego de futbol que hay en estos momentos, superando con creces a títulos como ***FIFA 2000***.

El secreto de la gran aceptación de los ***Winning Eleven*** (***International Super Star Soccer*** en version *PAL*) es su gran jugabilidad y fácil manejo, dejando tirados en este aspecto a todos sus competidores e incluso a anteriores entregas.

Los gráficos son aceptables (ya que en un juego de fútbol, solo vemos un campo verde y jugadores detrás de un balón como locos) mostrando incluso las caras y aspectos físicos de los jugadores de verdad, pudiendo reconocerlos perfectamente desde lejos.

Los comentaristas como en todos los últimos juegos de fútbol, darán sus paridas correspondientes, dándole más realismo al partido.

En total, esta ultima entrega del juego de fútbol más conocido de **KONAMI SPORT**, tiene todo lo que se le puede pedir a un titulo de este genero, es decir, muchos tíos detrás de un esférico...

Agregándole a esto un 100% de jugabilidad.

WONDERSWAN: "con tan solo un titulillo"

-BeatMania WonderSwan: el conocido título musical también tiene su correspondiente versión en esta consola.

Este título es prácticamente igual que el ya aparecido en **Game Boy**, únicamente han puesto alguna que otra música más y una cierta mejoría gráfica no muy espectacular.

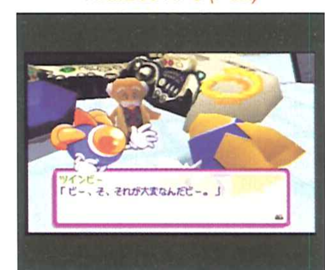
El sonido, que es el punto más importante del juego se mantiene igual que en la portátil de **Nintendo,** es decir, muy normalito.

Como curiosidad y sin duda alguno lo mejor de esta versión, es la posibilidad de ponerle a la consola una pequeña ruedecita que viene con el juego y que servirá de "*scrash*", emulando el disco que tiene el mando original de ***BeatMania...*** todo un detallazo.

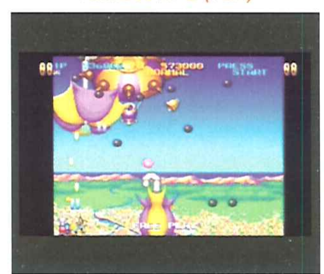
NINTENDO 64*:* "la **Nintendo 64** también a experimentado la programación de **KONAMI.**

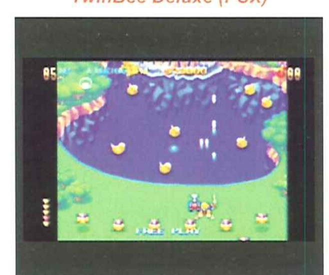
-Castlevania 64 / Special Edition: La vampírica saga se pasa al 3D...
Esta entrega fue la primera en utilizar un entorno 3D, rompiendo así la histórica mecánica de juego y pasando a tener una mayor libertad de movimiento y realismo.
Por lo demás nos seguimos encontrando con uno de los tantos ***Castlevania´s,*** de desarrollo muy parecido a los anteriores, es decir: entrar en el castillo de *Dracula,* buscar a *Dracula,* matar a *Dracula*...
En esta ocasión, los protagonistas y personajes seleccionables son dos, un descendiente de la familia *Belmont* llamado *Scheneider,* armado con el legendario látigo y una niña llamada *Carrie* con poderes mágicos.
Recientemente, en Japón a salido una ampliación del juego, teniendo como novedades la posibilidad de llevar a un hombre lobo llamado *Kohnel* que fue eliminado por algún extraño motivo de la anterior entrega.
Como aspecto destacable, se encuentra la compativilidad de este titulo con la


TwinBee RPG (PSX)


TwinBee RPG (PSX)


TwinBee RPG (PSX)


TwinBee Deluxe (PSX)

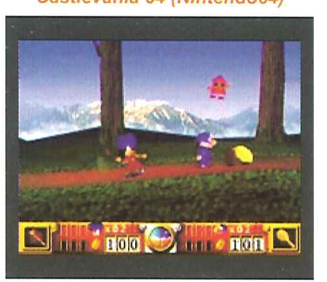

TwinBee Deluxe (PSX)



Beatmania (WonderSwan)



Castlevania 64 (Nintendo64)



Gambare Goemon 2 (Nintendo64)



Hibrid Heaven (Nintendo64)



Air Force Delta (Dreamcast)



Drummania (Playstation 2)



Gradius III y IV

expansión de memoria de **Nintendo 64,** mejorando aun más los excelentes gráficos que ya poseía.

-Gambare Goemon 1 y 2: **KONAMI** también decide pasar esta saga a las 3D, dándole un aspecto diferente, pero no por esto peor.
La primera entrega se puede decir que es el mejor ***Goemon*** de todos, recreando la ambientación típica de la saga perfectamente.
Su parecido con ***Mario 64*** es bastante evidente, pero realmente casi todos los juegos de plataformas 3D de esta consola tienen este aspecto.
Destacaría las dos músicas cantadas da las que hace gala.
La segunda parte, aunque también en 3D, no se podía considerar como tal, ya que no podíamos movernos con total libertad, solo en un único plano muy parecido a lo visto en el ***Klonoa*** de **Namco.**

-Hybrid Heaven: extraña aventura futurista, mezcla entre ***MGS*** y RPG.
Este juego posee un desarrollo algo raro, en la que la acción se da en laberinticos pasillos plagados de todo tipo de monstruos. Este aspecto es muy parecido a otros juegos como ***Cyberorg*** o ***Tobal N2.***
Por el contrario, las luchas se desarrollan por turnos, guiadas por extraños menús en los que podemos elegir los distintos ataques o llaves a realizar.
Un buen juego, pero algo decepcionante ya que todos nos esperábamos algo más parecido a ***MGS.***

-International Super Star Soccer 64: sin duda, el mejor juego de fútbol de esta consola.
Esta entrega, muy parecida a la de **PSX,** nos muestra un entorno 3D muy bien conseguido, con personajes grandes y suaves movimientos.
La jugabilidad, como ya nos tiene acostumbrados esta saga es excelente, solo superada por la reciente entrega de este mismo juego para **PlayStation.**
Destacaría los comentarios hablados, cosa no muy frecuente en juegos de **Nintendo 64.**

DREAMCAST: "por el momento, **KONAMI** no parece estar muy por la labor de programar para esta consola, poseyendo tan solo un titulo exclusivo y otro por venir"

-Air Force Delta: de aspecto muy parecido al ***Ace Combat*** de **Namco.**
Este juego es otro de los tantos simuladores de avión que ya existen, aunque lógicamente con unos gráficos que superan todo lo visto anteriormente, ya que la **Dreamcast** posee grandes posibilidades de programación.
Por lo demás, seguimos viendo todas las características típicas de este genero, sin ningún tipo de novedad, no llegando a ser tan complicado de manejar como muchos de los títulos de **PC** en los que casi tenemos que aprender a manejar un avión de verdad, pero tampoco llegando al genero Arcade, más bien estaría nivelado entre estos dos tipos de juegos.

-Castlevania Resurrection: este titulo aun no ha salido, pero por lo que se a podido ver, tiene el mismo aspecto que el aparecido para **Nintendo 64.**
Con una notable mejoría gráfica respecto a la anterior parte, este ***Castlevania*** parece que va a seguir las pautas marcadas por **KONAMI** respecto a las versiones en 3D de la saga.
El personaje elegido para esta versión es la única chica *Belmont* que ha sido lo suficientemente valiente para enfrentarse contra *Dracula,* esta mujer es Sonia ya vista antes en la tercera entrega de **Game Boy.**

PLAYSTATION 2: "KONAMI empieza muy fuerte en esta consola"

-Drum Mania: el primer titulo elegido por **KONAMI** para estrenar esta potentisima consola de **Sony** ha sido ***Drum Mania,*** el nuevo titulo musical que esta vez emula la batería de un grupo musical.
Aunque gráficamente el juego no tenga nada de nada, ***Drum Mania*** seguro que se convierte en uno de los mejores títulos que **PS2** tiene por el momento, ya que la fiebre en Japón por este nuevo genero de juegos musicales es realmente debastadora, y seguro que se pone de los primeros en las listas de los más vendidos. (*más de uno en la redacción esta como loco intentando pillar este fabuloso titulo, y es que como se puede comprobar, en los juegos muchas veces los gráficos no cuentan en absoluto*)

-Gradius III y IV: esta ha sido la primera saga que **KONAMI** a decidido pasar a la nueva consola de **Sony.**
Por lo que se ha podido ver, este juego reúne las dos versiones Arcade que ya salieron hace algún tiempo, eso si, dándole un extraordinario lavado de cara elevando la calidad gráfica hasta puntos que creíamos imposibles en estos tiempos.
Si lo poco que se ha podido ver de este titulo son secuencias en tiempo real, estaríamos ante el mejor shoot´em up de la historia.

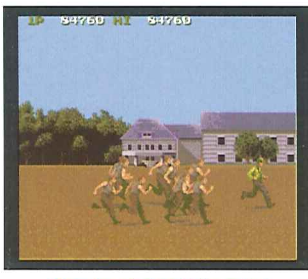
-Konami Soccer: el primer titulo deportivo ya se esta preparando para **PS2** de la mano de **KONAMI SPORT.**
Por lo poco que han dejado ver, este juego de fútbol parece estar bastante bien en gráficos, pero no llagando a utilizar el verdadero potencial de esta nueva consola, ya que posee unos movimientos algo bruscos (aspecto que se puede deber a que todavía esta en pleno desarrollo).

KON

Listado de los Arcades de KONAMI:

Por desgracia y sobretodo por falta de espacio, me va a ser imposible comentar los Arcades que **KONAMI** ha realizado a lo largo de casi 20 años... por lo menos, aquí tenéis una completa lista de todos los títulos de recreativa. Echadles un vistazo que seguro que recordáis y reconocéis muchos de ellos:

Ajax / Typhoon
Aliens
Amidar
Asterix
Astro Invader
B.A.W.
Badlands
Batlantis
Beat Mania
Bells and Whistles
Black Hole
Blade of Steel
Block Game
Boot camp
Bottom of the Ninth
Brain Busters
Bucky O'Hare
Castlevania
Circus Charlie
City Bomber
Combat School
Com'On Mama
Contra / Gryzor
Cowboys of Moo Mesa
Crime Fighters 2 / Vendetta
Crime Fighters
Crypt Killer / Henry Explorers
Cue Brick
Chequered Flag
Dadandan
Dance Dance Revolution
Dark Adventure
Detana!! Twin Bee
Devastators
Devil World
Double Dribble
Dragoon Might
Drummania
Fantastic Journey
Fast Lane
Fatal Judgement
Fighting Bujutsu
Finalizer - Super Transformation
Fisherman's Bait Kit
Flack Atack
Frogger
Funky Monkey
G T I Club
G.I. Joe
Gachagachamp
Gaiapolis
Gang Busters
Golfing Greats
Goonies
Gradius 2 - Gofer no Yabou / Vulcan Venture
Gradius 3 - Nemesis 3
Gradius / Nemesis
Green Beret / Rush'n Atack
GTI Club
Guitar Freaks
Gyruss
Handle Champ
Haunted Castle
Heli Atack
Hexion
Hip Hop Mania
Hot Chase
Hustler, The
Hyper Olimpyc / Track & Field
Hyper Sports
Hyper Sports Special
Hyper Crash
Hyper Bishi Bashi Camp
Iron Horse
Jackal / Top Gunner
Jail Break
Jungler
Juno First
Kitten Kaboodle
Konami Open Golf Championship
Konami GT
Konami's Ping Pong
Labyrinth Runner
Lethal Enforcers
Lethal Enforcers 2: Gun Fighters
Life Force
Lighting Fighters
Locomotion
Mania Challenge
Martial Champions
Mat Mania
Mega Zone
Metamorphic Force
Midnight Run: Road Fighter 2
Mikie
Missile X
Missing in Action
Monster Mauler
Mr Goemon / Mr Kabuki
MX 5000
Mystic Warrior
Over Drive
Pandora's Palace
Parodius
Polynet Commander
Pooyan
Pop 'n Music
Potrio
Punch Mania (Hokuto no Ken)
Punk Shot
Puri-Puri Canvas
Quarth
Racing Jam
Racing Force
Rack'em Up
Rescue
Road Fighter
Rock'n Rope
Rock'n Rage
Rollergames
Run'n Gun
Run'n Gun 2
Rushing Heroes Football
Salamander 2
Salamander
Scramble
Shaolin's Road
Silent Scope
Simpsons, The
Space War
Sparky
Speed King
SPY - Special Project Y
Step Champ
Strategy X
Sunset Riders
Super Contra
Super Cobra
Super Basketball
Surprise Atack
Tactician
Teenage Mutant Ninja Turtles
Teenage Mutant Ninja Turtles - Turtles in Time
Teraburst
Terra Burst
The Main Event
The Final Round / Hard Puncher
The End
Thrill Drive
Thunder Cross
Thunder Cross 2
Time Pilot
Time Pilot '84
Tobe! Polystars
Tokimeki Memorial Parodius
Top Gun
Total Vice
Turban
Turtles
Tutankam
TwinBee
Twin Bee Yahoo!
Ultra Dome
Violent Storm
Wave Shark
Wec LeMans
Winding Heat
X-Men
Xexex
Yie Ar Kung Fu
'88 Games / Konami's 88



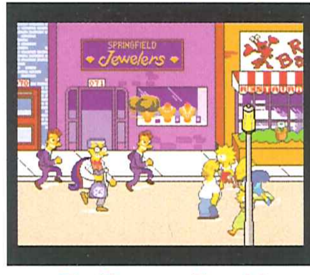
Combat School (Arcade)



Green Beret (Arcade)



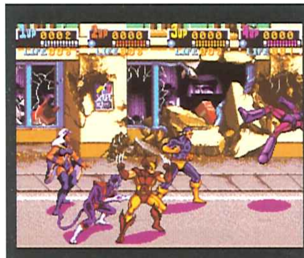
Shaolin's Road (Arcade)



The Simpsons (Arcade)



Teenage Mutant Ninja Turtles (Arcade)



X-Men (Arcade)

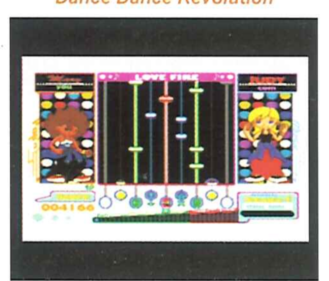




Beatmania 2nd Mix



Dance Dance Revolution



Pop 'n Music



Guitar Freaks



Portátiles Bemani Musicales

JUEGOS MUSICALES DE KONAMI: "un genero totalmente nuevo y revolucionario"

Hace ya unos dos años, a algún componente de **KONAMI** se le ocurrió sacar un juego llamado ***BeatMania,*** que consistía en realizar música como la de los DJ´s profesionales. Pues bien, parece que esta nueva idea tuvo éxito, y la acogida por parte del público japonés fue tan bestial, que a los pocos meses sacaron la segunda parte, y poco después otras más y así poco a poco hasta que actualmente contamos con: ***BeatMenia 1, 2, 3, 4, 5, Yebitsu Mix, GottaMix, BeatMania II DX*** y los dos de **Game Boy Color,** que suman la nada despreciable cifra de 10 entregas. Pero esto no acaba aquí, y por si este tremendo éxito no fuera poco, después a **KONAMI** se le ocurrió lanzar al mercado otro título más de música llamado ***Pop ´N Music,*** obteniendo el mismo resultado que el ***BeatMania*** y llevando ya tres entregas.

KONAMI vio que este era su filón de oro, y para que desperdiciarlo, fue entonces cuando pensaron: -pues bien, ahora sacamos otro juego, pero esta vez no será de componer música, lo que tendremos que hacer es bailar y lo llamaremos ***Dance Dance Revolution...***

Y otra vez acertaron de lleno, superando incluso al ***BeatMania*** y teniendo ya chorrocientas mil entregas tanto para arcade como para **PSX.**

Siguieron inventando géneros musicales, esta vez con la utilización de la guitarra, consiguiendo el simulador musical más real de todos llamado ***Guitar Freaks*** y que ya tiene tres entregas diferentes, **siendo este juego es uno de los 5 mejores títulos de KONAMI.**

Ahora, para arcade y **PlayStation 2** han sacado ***DrumMania,*** en el que tendremos que tocar la batería de un grupo musical.

En definitiva, quien quiera que sea el que dio la idea en **KONAMI** de este nuevo tipo de juegos, supongo que estará forrado hasta las orejas. Personalmente considero a este nuevo género de juegos como mi preferido, ya que poder tocar un instrumento sin años de clases es algo totalmente genial.

BEMANI MINI-GAMES: "KONAMI reinventa las antiguas maquinitas de bolsillo"

Estas pequeñas máquinas están formadas por varios títulos de música de **KONAMI,** como los ***BeatMania, Pop ´N Music o Dance Dance Revolution.*** Estos aparatitos no son más que simples *LCD´s* ¿Y para qué jugar de esta manera cuando en **PSX** o incluso en **Game Boy** lo podemos hacer mucho mejor?

El truco está en sacar juegos exclusivos, con músicas de conocidas series como ***Mazinger Z, Cute Kitty*** o de juegos de **KONAMI** como ***Tokimeki Memorial,*** por lo que si quieres tocar estas canciones, o te compras el aparatito en cuestión, o nada de nada. Un sistema de mercado super estudiado.

A raíz de estos títulos, aparecieron los ***Dungeon Quest,*** juegos también de bolsillo esta vez todavía más pequeños, pudiéndose utilizar hasta de llavero. Para la ocasión, **KONAMI** dejó de lado la música, presentando una saga de *RPG´s.*
En estos juegos tenemos que adentrarnos en tenebrosas mazmorras y capturar al mayor numero posible de monstruos, para una vez fuera, conectar nuestro aparatito al de un amigo, y pelear a nuestros bichejos para demostrar quien los supo entrenar mejor (***Pokémon*** ha tenido una fuerte repercusión en Japón). Hasta el momento han salido seis ***Dungeon Quest*** diferentes, cada uno de ellos con un protagonista y monstruos exclusivos de cada versión (así, si quieres tener todos los monstruos para enfrentarlos a tus amigos, te tienes que comprar los seis...). Hace muy poco que ha aparecido en Japón la séptima parte, en la que encontramos reunidos a todos los protas de las seis entregas, luchando conjuntamente en una nueva aventura.

Los gráficos de los ***Dungeon Quest*** son muy pobres, teniendo un aspecto idéntico a los ***Tamagotchis.***

En definitiva, aparatillos que no son muy útiles, ¡Pero... y lo chulos que están!

ACABANDO

Realizar un dossier de **KONAMI** ha sido para mi todo un placer, ya que como podréis haber comprobado, mi predilección por esta compañía es más que evidente.

En un principio, parecía más sencilla la realización de este reportaje, pero conforme iba avanzando, me daba cuenta que el volumen de producciones de **KONAMI** es gigantesco, y parecía que las escasas 28 páginas con las que contaba se quedarían cortas, pero al final, salió más o menos justo y pude lograr resumir todo sin falta de espacio......... y es que, como bien dice la leyenda: "*Solid Snake es el único hombre capaz de convertir lo imposible en posible*" ^_^.

De todas maneras, seguro que algún titulillo por aquí y por allá se me habrá escapado, y es que no es nada fácil recopilar cientos de juegos y acordarte de todos (quiero aclarar que las consolas **Master System, Game Gear** y **Saturn** no están comentadas, ya que no poseen ningún juego exclusivo de **KONAMI**).

Algo que pasará con una seguridad absoluta es que para cuando se publique este dossier, ya habrán aparecido otros nuevos títulos de **KONAMI** que lógicamente no estarán incluidos en este reportaje, pero como bien sabéis, el mundo de los videojuegos es así de rápido y siempre están sacando productos nuevos.
Solo espero que este dossier haya sido de vuestro agrado y sobretodo haber conseguido ampliar vuestros conocimientos en el mundo de los videojuegos algo más.

CODEC OFF.........

Solid Snake
solid_snake_@mixmail.com

Agradecimientos a Spidey por su ayuda desinteresada en la elaboración de este dossier.

SI TE LEVANTAN UN DEDO... PONLES UN COMPACT

¿Qué queréis que os diga? Me jode, sinceramente, que las compañías de videojuegos segan dándoselas de legales y puras ante la piratería cuando son las primeras beneficiadas en todo este asunto.

De acuerdo, a mí tampoco me gustan esos capúllos que por el hecho de tener una grabadora de CDs ya creen que la gente debe hablarles agachando la cabeza, pero la verdad es que menos me gustan los anuncios de la **FAP**. Pongamos un caso (voy a explicarme mejor ^_^U) "totalmente hipotético" de una consola que se piratee a saco, como por ejemplo, qué se yo... ¡la **PSX**!. El hecho de que exista la posibilidad de poder copiar juegos para esta consola garantiza a su creadora, **Sony**, que su querida **Playstation** será un cacharro más dentro de todos (o casi) los hogares de nuestra humilde población (recordad que **Sony Computer** no sólo vende juegos, sino también consolas, memory cards, pads y alguna que otra cosilla más). ¿Creéis que **SCEE** iba a seguir vendiendo tantísimas **PSX**s si no fuese por la piratería? La gente las compra, principalmente, porque no tienen por qué gastarse la friolera de 8 papeles es un juego que van a fundirse en dos semanas. Tampoco es que se queden sin vender los mencionados juegos, ya que el hecho de que se hayan adquirido la rehostia de consolas hace que, cuando sale alguno de los que hacen historia (como *Metal Gear Solid* o *Final Fantasy VIII* ^-^), haya un gran número de personas que lo quieran original de entre toda la asombrosa millonada de gente que lo copien. Los juegos que quedan (es decir, los que son sólo para genios incomprendidos, los que no son tan buenos, los que son malillos, y los que simplemente son una reverenda mierda) también se venden, y es que puede que el usuario, por muy "extraños" que sean dichos juegos, se pille algún original de ese tipo de vez en cuando (hay gente para todo), pero son las tiendas especializadas y los videoclubs que ponen a alquilar juegos de **PSX** los que compran todas las novedades (originales, claro ^_^;;) mes tras mes, ya sean malas, patéticas, o desagradables experiencias visuales y sonoras en formato CD. Ahora decidme: ¿cuántas tiendas que ponen en alquiler juegos de **PSX** habrá en nuestro "país"? Como no tengo ganas, ni de pasarme, ni de quedarme corto, echad el cálculo vosotros y contadme si **SCEE**, de no existir la piratería, habría vendido todas esas unidades de juegos que ni siquiera, a veces, son comentados en las revistas (de hecho, creo que ni siquiera se habrían atrevido a traerlos). Por si fuera poco, la piratería abre las puertas del mercado extranjero, existiendo la posibilidad de que el usuario exigente pueda comprar los juegos que realmente merece la pena tener originales (vamos, los que no llegan aquí ni de coña ^_^;), constituyendo esto una especie de "paga extra" para **Sony**.



Para mí, es evidente que **SCEE** vive de que pirateen su maravilla gris, pero como no sé quién ha escrito que eso es ilegal, pues se siente obligada a hacer como la que está en contra de tales actividades. Espero que llegue el día en que la gente sea libre de copiar lo que quiera sin que se tenga que ir escondiendo uno de la ley como si hubiese robado algo, pero más aún espero el día que las compañías de videojuegos entiendan que 8000 pesetas (y dentro de nada, lo mismo los suben a 49.95 euros por aquello de que quede un número bonito) no es precio razonable por un par de CDs, sobre todo cuando te demuestran con cosas como la serie *Platinum* que no merecen tal despilfarro (además, supongo que la mayoría de vosotros pagaríais un poco más por tener los juegos con su cajita, sus instrucciones, su serigrafía y su reverso de color negro, ¿me equivoco?); luego entonces, ¿quién está robando a quién?

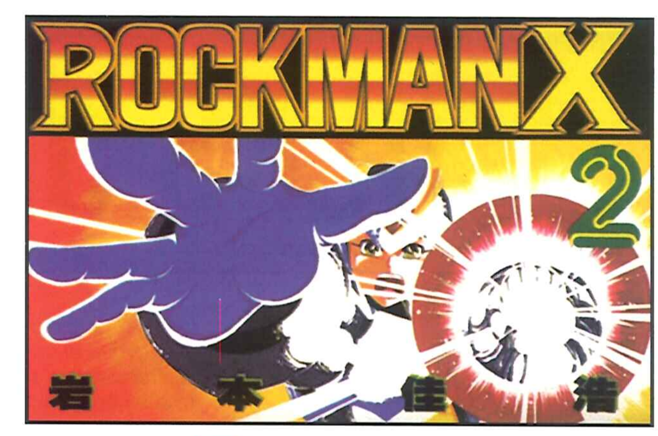
En fin, vuelvo a repetir que no respeto en absoluto a aquellos hijos de mala madre que se dedican a forrarse a base de grabadora (no tienen amigos, sino usuarios), pero me parece, sinceramente, que a **SCEE** se le está viendo el plumero; un plumero decorado con unas preciosas y gigantescas letras fluorescentes que dice: *"Seguid pirateando mi consola. De nada"*.

Hiryü
hibiki@teleline.es

P.D.: ¡Que alguien me explique ahora por qué la piratería mata a nuestros héroes! ¬_¬

*La imagen del CD central es un montaje ficticio que imita el aspecto habitual de un CD pirata. **Loading** no se responsabiliza de las acusaciones vertidas en este artículo de opinión por su autor, y recuerda que pese a lo reiterado en el mismo, la piratería es un acto delictivo. ^_^U*





Cuentan las lenguas que cada vez que salía un juego de ***Megaman*** aparecía en el mercado japonés un manga de cada uno. Supongo que será verdad ya que por ahora nadie se atreve a traerlos todos. Tan sólo con la suerte que me caracteriza a veces he podido comprar varios tomos de ***Rockman X*** y ***Rockman Megamix***. Dos de cada serie y gracias a un colega de Zaragoza que me pudo pillar alguno en un viaje al extranjero ^_^. También he tenido la ocasión de leer un tomo del ***Rockman 5*** (Gracias jefe).



MEGAMAN

COLECCIONES DE MANGAS BASADOS EN ROCKMAN

Cada serie está dibujada por un *mangaka* distinto. Suelen tener el típico nivel que cualquier otro que empieza en el mundillo, pero más de una vez ha pasado que el tío que lo hace, sabe lo que hace y lo hace bien.

Todos los manga basados en los videojuegos salen a la venta bajo el sello de **Kodansha** (**BomBom Comics**). Tienen el típico tamaño de casi todos los tomos japoneses y salían bastante bien de precio a pesar de ser un material importado.

La primera que tengo narra las aventuras de X en sus inicios cuando el *Dr.Cain* lo encuentra en los restos del laboratorio del *Dr.Light*. Aquí nos muestran a un *Megaman* con sentimientos y que le preocupa la raza humana que está en peligro. Más de una vez le veremos llorar por perder a un amigo o a alguien más cercano. Además nos servirá para descubrir todos los secretos del juego, como saber dónde están los respectivos *Upgrades* o con qué armas se pueden eliminar a los *Robot masters*. No te lo pone todo al completo, pero te da vagas pistas sobre qué hay que usar con cada uno. Te entretiene y te sirve de guía. No está nada mal.

No hace falta tener mucho nivel al leer japonés ya que no usa muchos *kanjis* complicados y más o menos se entiende casi todo. Hasta se entienden los nombres de los nuevos personajes que puedan aparecer. Otra cosa es saber cómo se llaman en realidad porque esto de que sean sílabas hace que pueda decirse de una manera o de otra. Complicado esto del japonés :P.

En cuanto al ***Rockman Megamix*** os puedo decir muchas más cosas, ya que lo conseguí algo más tarde y pude entender más cosas por el hecho de haber aprendido a leer cosas nuevas del japonés. Es bastante interesante ver mezclados a todos los personajes de la saga ***Rockman***. En los dos tomos que tengo salen hasta el ***Rockman 6***. Supongo que en los siguientes números saldrán los que todavía faltan del ***Rockman 7*** y ***Rockman 8***. Molaría ver a dúo dándose de leches con los viejos enemigos de *Megaman*.

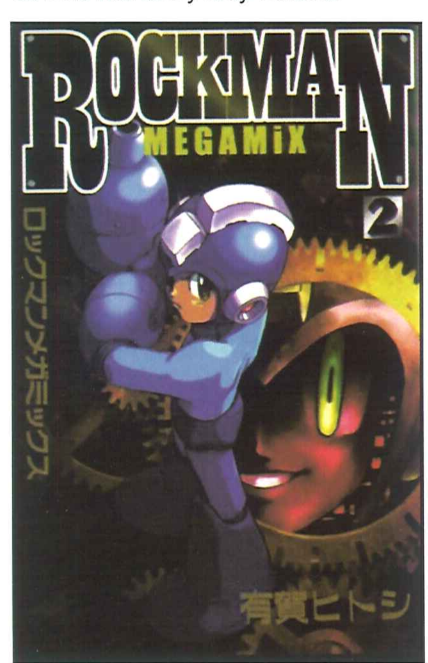
Aquí nos muestran que tanto *Megaman* como *Protoman* pueden estar tanto en forma humana como robótica. Me encanta ver a los dos con ropa de calle, sobre todo al segundo por esas gafas *Rayban* que se ha echado .

También se puede ver que tanto los *robots masters* del ***Rockman 1*** como algún otro se ha pasado al bando de los buenos en pos de derrotar al *Dr.Wily* y contra *Bass*. Bueno, tan sólo *Megaman* luchará contra *Bass*, ya que ningún otro está



a su altura en cuanto a poder y rapidez. Casi siempre *Megaman* saldrá vencedor, pero más de una vez *Protoman* tendrá que meter la mano por medio por el juego sucio de *Bass*. A pesar de todo eso sigue siendo un personaje acojonante (se pueden decir tacos en los artículos, ¿verdad? :P).

Ya comento en la página del dossier de *Merchandising* al dibujante Hitoshi Ariga y su trabajo en el ***Rockman & Forte***, pero por si acaso lo vuelvo a citar ^_^. Gran trabajo la de este hombre y muy vistoso.





Lástima que a veces pueda parecer de bajo nivel y al pasar de página sea una pasada. No entiendo esos cambios entre los dibujos... Puede que tenga algún ayudante algo torpe .

Por lo que he visto del ***Rockman 5*** puedo decir algo con seguridad. El tío que lo hace dibuja clavado a *Osamu Tezuka*. Teniendo en cuenta que el ***Rockman 5*** salió en Japón hace ya la tira de años no es algo muy raro de ver. Se agradece y todo este estilo.

La historia es la misma que se repite juego tras juego: *Megaman* va



detrás del *Dr.Wily* a terminar su carrera de delincuencia. Aparte te meten alguna cosa nueva, pero nada que citar en este apartado.

Tras todos estos comentarios en general puedo decir que son unos tomos que pueden sobresalir de los demás que se amontonan en la estantería y en las tiendas, por tener frescura y algo más que las ondas vitales y los pelos rubios, que está más pasado de moda que otra cosa (sin ir más lejos *Pikachu* recuerda a un *Super Saija* XDDDD). A ver si las tiendas españolas especializadas en este tipo de cosas se atreven a traer algo más de este entrañable personaje azul. Verán como al menos tienen a una persona que les pilla todo lo que tengan ^_^ (y por lo que parece no soy el único, ya que el mismo chico que me consiguió tomos para mi colección dijo que no pilló más porque una persona se los compró todos antes que él). (Y eso fue el París ^_^). Recomendado para los fans y para los que le quieran dar una oportunidad a estos dibujantes que necesitan darse más a conocer en el extranjero.

Hagamos de este un mundo mejor y con tomos de ***Megaman*** por todos los lados .

Hyper Rush

MEGAMAN
jlopez@encomix.es



DOUBLE CAST

YARUDORA SERIES VOL. 1

Double Cast es el primer volumen de la serie ***Yarudora*** (abreviación de *yaru dorama*, un drama que tú haces), agrupación de cuatro títulos programados por **Sugar & Rockets** y distribuidos por **Sony Computer Entertainment** en Japón, ya que no han visto la luz fuera de este país por "no ser adecuados para el tipo de mentalidad occidental". Cada ***Yarudora*** está compuesto por dos CDs, y son una especie de *anime* interactivo, que vas mirando, leyendo y escuchando, y en determinados momentos para la acción y te dan a elegir que hacer o decir (ya que tú tomas el papel de protagonista) lo que cambiará el curso de la historia mostrándonos escenas y finales diferentes. En todos los ***Yarudora*** el protagonista es un chico (tú) del que no dan ni información ni pasado ni característica alguna y que conoce a una bella chica que ha perdido la memoria, cada uno tomando unas circunstancias y temática diferente.

Estos juegos combinan un excelente guión con un no menos maravilloso dibujo (basta decir que los diseños para ***Y. S. Vol. 3: Sampaguita*** han sido realizados por el genial *Masamune Shirow*), y la musiquilla que te ponen da ambientillo ^-^, que harán que si entiendes japonés y te gusta el anime te sumerjas en el juego y disfrutes metiéndote más en la historia que en una película de *anime*.

Los títulos de estos cuatro juegos son: ***Y. S. Vol. 1: Double Cast, Y. S. Vol. 2: Kisetsu Wo Dakishimete, Y. S. Vol.3 Sampaguita y Y. S. Vol. 4: Yukiwari no Hana***

Paso ahora a comentar con más detalle el primer volumen, título que nos ocupa.

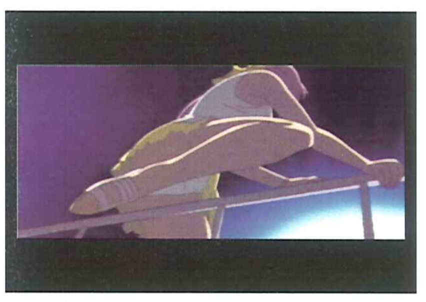
Double Cast es más o menos una historia de amor con *psycho thriller* de por medio, que recuerda vagamente a ***Perfect Blue*** (película de animación de *Katsuro Otomo*, creador de ***Akira***, que aprovecho para recomendar (ver ***Loading*** nº 2, sección *Animezone*)). Posee la friolera de 27 finales (4 buenos, 6 normales y 17 malos), de los que el juego va tomando nota cuales has visto y cuales no, para que cuando los hayas visto todos, junto con todas las escenas posibles (tarea nada fácil, ya que algunos finales malos son más difíciles de sacar que













Debido a un problema al cierre de revista, las imágenes del juego se han tenido que limitar a las de los videos (aunque es lo que realmente predomina en el juego). Gomen nasai!! T_T En el próximo número no ocurrirá (espero).









Dependiendo de las decisiones que tomemos, las situaciones cambiarán, al igual que en otros juegos del género, solo que en este, además, nos encontraremos con varios tipos de personalidades en los personajes...

el mejor de los buenos, y que puedes haber visto todos los finales y haberte saltado alguna escena), se te muestre el mejor final de todos, el final especial. Cuando has visto un final aparece el *Replay Mode*, que te permite ver la historia que has protagonizado de un tirón como una película. Cuando tienes el 80 % y has visto los cuatro finales buenos aparece el *Omake Mode*, que te permite observar imágenes y bocetos del juego.

Como la historia cambia basándose en las elecciones realizadas, mejor haré una descripción rápida de los personajes:

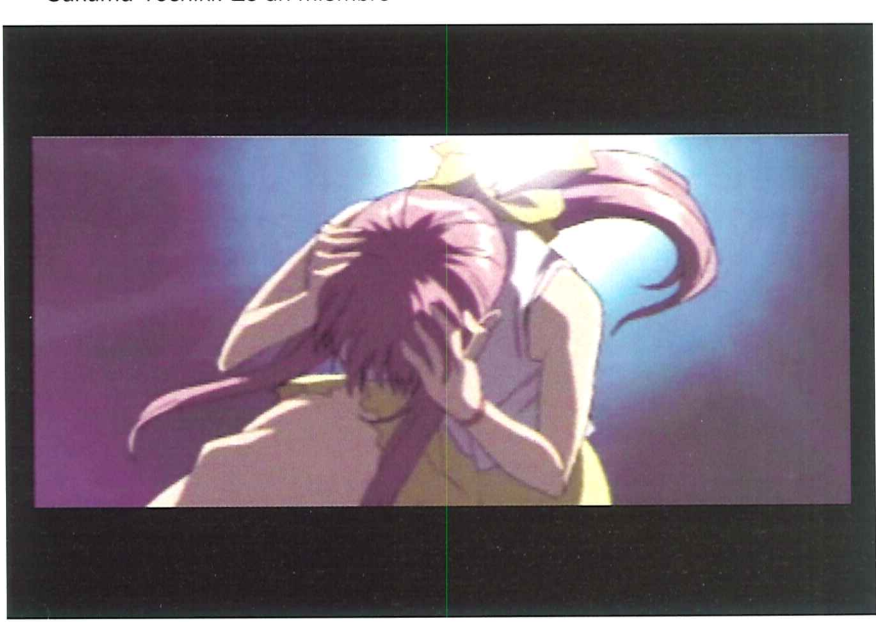
-*El protagonista*: Poco dicen acerca de él, básicamente eres un estudiante de universidad que te acabas de unir a un grupo de cine durante el verano.

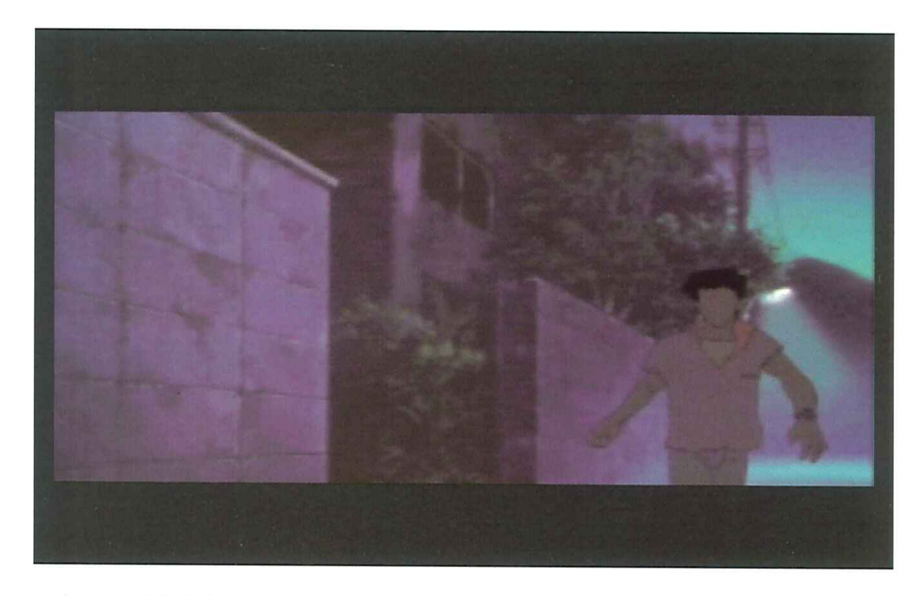
-*Akasaka Mitsuki*: La coprotagonista del juego, es una chica muy vivarachera, que te encontró y sacó del vertedero, ya que ibas todo ciego de Jack Daniel's -_-, después de pasar la noche con tus nuevos colegas del club de cine (*que jodíos los mamones, vas to pedo y te tiran a la basura*.) Mitsuki ha perdido la memoria y sólo se acuerda de su nombre. Usa expresiones y la forma de hablar que normalmente usan los hombres (*podría decirse que es un poco marimacho*). En el juego intentas averiguar quién es Mitsuki realmente, por qué ha perdido la memoria y qué extraños sucesos la envuelven.

-*Shinohara Haruka*: Es la "jefa" del club de cine, posee un gran sentido de la responsabilidad y del control, es una líder nata, por lo que lo dirige muy bien. Es unos años mayor que tú y que casi todos los miembros del club. Es la maestra.

-*Futamura Hideki*: Es un nuevo miembro del club, como tú, y es el cámara principal, siendo tú el segundo cámara. Hacer películas es su hobby y se hace buen amigo tuyo rápidamente, colaborando ambos en los encargos del club.

-*Sakuma Yoshiki*: Es un miembro





Para no variar, al protagonista (imagen a la izq.) no se le ve en momento alguno la cara, para que el jugador se sienta identificado con él. ¿Que no es rubio? Los japoneses tampoco...

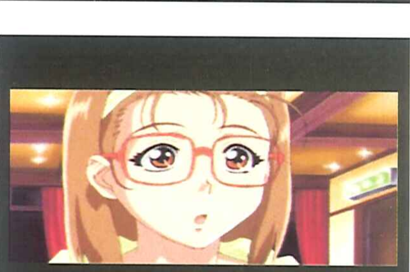


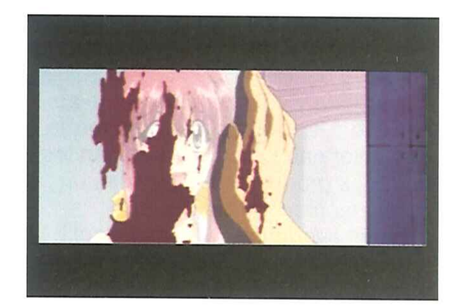












veterano del club y asume el cargo de maestro de *Futamura*, tuyo y los demás novatos. Es actor y protagonista de la película que filmáis en el juego. Es el típico guaperas detrás del cual van todas las chicas.

-*Kusunoki Shoko*: Tiene la misma edad que *Futamura* y tú y es la maquilladora del club. Es muy energética y podría decirse que es como la "mascota" del club, aunque durante la historia parece ser un secundario, toma un papel importante en determinados puntos del argumento.

- *Gouda and Hanazono*: Son como los gorilas de *Sakuma*, mucho músculo, poco cerebro. Muchas veces desempeñan un papel cómico. Cada vez que acabas el juego te dan pistas de lo que has hecho mal y qué debes hacer la próxima vez que juegues.

En resumen, si sabes japonés, a no ser que odies el *anime*, este juego es una gran elección (o cualquiera de la serie). Si no sabes japo, sólo para frikis del *anime* (o de *Shirow* en el caso de ***Sampaguita***).

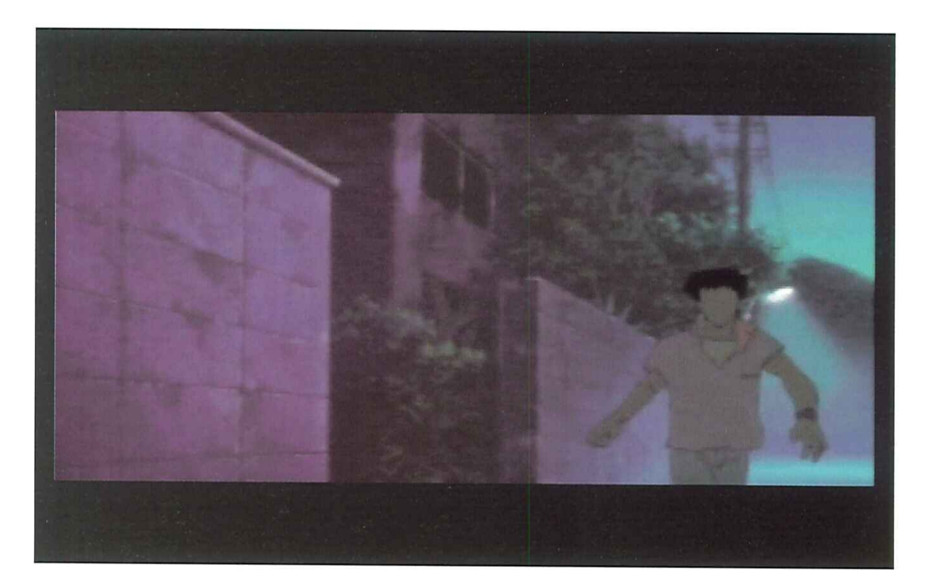
Agradecimientos a *Ian Kelley* y su *FAQ* de ***Double Cast***, sin la cual este artículo no hubiera sido posible (ya que no entiendo el Japonés).

[xDCDx]
xdcdx.ctv.es





84 PÁGINAS CON TODO LO QUE BUSCAS EN MANGA + CD ROM + REGALO ESPECIAL
84 PÁGINAS CON TODO LO QUE BUSCAS EN MANGA + CD ROM + REGALO ESPECIAL
MÁS+ MANGA
Marzo
Número 1 / año 2000
P.V.P. 750 ptas / 4,50 €
ARISU, mitología en dibujos
POKEMON
BOKU NO CHIKYUU O MAMOTTE
please save my earth
RUROUNI KENSHIN
ZETSUAI
MÁS+ MANGA
REVISTA
+
CD ROM
+
8 PRIMERAS CARTAS DE
TAROT
Colecciona el tarot manga
y aprende a echarlo.
PRÓXIMA ENTREGA:
Las 7 cartas siguientes
y las primeras instrucciones.
Nº 1
Ya a la venta
I
O
II



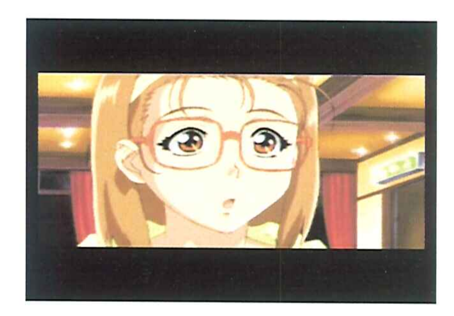
Para no variar, al protagonista (imagen a la izq.) no se le ve en momento alguno la cara, para que el jugador se sienta identificado con él. ¿Que no es rubio? Los japoneses tampoco...

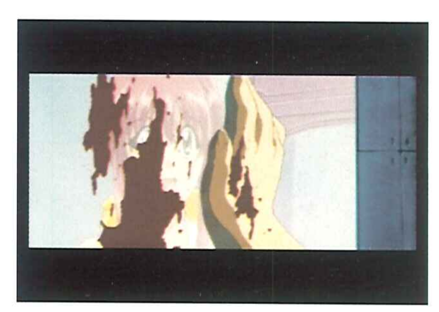












veterano del club y asume el cargo de maestro de *Futamura*, tuyo y los demás novatos. Es actor y protagonista de la película que filmáis en el juego. Es el típico guaperas detrás del cual van todas las chicas.

-*Kusunoki Shoko*: Tiene la misma edad que *Futamura* y tú y es la maquilladora del club. Es muy energética y podría decirse que es como la "mascota" del club, aunque durante la historia parece ser un secundario, toma un papel importante en determinados puntos del argumento.

- *Gouda and Hanazono*: Son como los gorilas de *Sakuma*, mucho músculo, poco cerebro. Muchas veces desempeñan un papel cómico. Cada vez que acabas el juego te dan pistas de lo que has hecho mal y qué debes hacer la próxima vez que juegues.

En resumen, si sabes japonés, a no ser que odies el *anime*, este juego es una gran elección (o cualquiera de la serie). Si no sabes japo, sólo para frikis del *anime* (o de *Shirow* en el caso de ***Sampaguita***).

Agradecimientos a *Ian Kelley* y su *FAQ* de ***Double Cast***, sin la cual este artículo no hubiera sido posible (ya que no entiendo el Japonés).

[xDCDx]
xdcdx.ctv.es



DANCE DANCE REVOLUTION 2ND REMIX

acentúa si el mando está en los pies, y los botones los pulsamos con ellos. ¡Con mando especial, eh! Que no vea a nadie pisando su **Dual Shock**... (*los hay, los hay ¬_¬*).

Vayamos con un tema fundamental de la saga ***Dance Dance Revolution***, las canciones o temas de baile. En la primera versión, los chicos de **Konami** ya nos deleitaron con más canciones, inéditas en la máquina. Esta vez no iban a ser menos. Por supuestísimo que en este ***2nd Mix***, no podía faltar el tema más famoso de ***Dance Dance Revolution*** (hecho clave, en el "fracaso" del primer ***Dance***). Estoy hablando del maravilloso y pegadizo *"Boom Boom Dollar"* de *King Kong & D.Jungle Girls*. ¿Qué sería de este videojuego sin esta canción? (El primero -_-UU). Pues bien, además de ésta, aparecen otras ya famosas como "*Brilliant 2you*" de *Naoki* o el mismísimo *"Paranoia 180"* con diversas versiones, de las que se convierte en destacable la versión "*190 Dirty Mix*" de gran éxito entre nuestros envidiados nipones.

En esta segunda versión tenemos también desde un principio la posibilidad de bailar una de las canciones ocultas (que únicamente podíamos bailarla en el anterior ***Dance*** con el respectivo truco). Estamos hablando de "*Boys"* de *Smile.dk*, responsables también del tema "*Butterfly*" de la primera versión, el cual se ha quedado sin aparecer en este *remake* (*Pena, penita, pena...soy tu pequeña y linda mariposa...^_^*). Todas estas canciones hacen la no despreciable, en absoluto, cifra de 33 a las que se les unirán 2 temas más en el llamado ***Bonus Track***. Son "*The Race*" y la marchosa versión "*In the navy 99*" ambas de *Captain Jack* (Es una lástima que no sea la versión de los *Village People*, a ver si en próximas versiones hay suerte...).

El juego en sí, es adictivo, pero si además de estas canciones, nos dan la posibilidad de elegir temas, llamémosles "conocidos", pues muchísimo mejor, no creéis? Pues bien, en ***Dance Dance Revolution 2nd Mix*** podremos bailar desde temas, como una versión de *Dixie Gong* del famoso "*Bimbó*", llamada "*El ritmo tropical*" (si, si...en castellano puro y duro ^_^), pasando por el ya archiconocido "*20 November*" de la saga ***BeatMania***, por temas de bandas sonoras de pelis como "*Blade*" hasta el *40 principalero* "*Thubthumping*" de los *Chumbawanba* (tema que ya escuchamos en el "***Copa del Mundo***" de **EA Sports**. Como veis un repertorio de canciones bastante digno de un juego de estas características.

Vayamos ahora con las peculiaridades de esta segunda parte. Acto seguido de seleccionar uno de los tres niveles de dificultad, nos dan la posibilidad de jugar en *Basic* o en *Another mode*, siendo modos mas fáciles y más difíciles respectivamente. En mi humilde opinión, me parece una memez, debido a que a la hora de elegir el disco que quieres bailar, basta con darle al botón *select*, y te reaparece este menú, incluso con el añadido del ya famoso *Maniac mode*, bastante más superior a los otros dos. Si a esto le añadimos los correspondientes trucos tendremos un videojuego con un gran número de posibilidades y que nunca, nunca se nos quedará pequeño.



Existen a su vez, las llamadas ampliaciones del ***2nd Mix***. Se llaman ***Dance Dance Revolution 2nd Remix Append Club Version Volumen 1 y 2***, y son más y más canciones discotequeras que a muchos makinorros les agradaría poseer. Cuando fundáis las del propio ***Dance*** jugad a los ***Appends,*** y seguro que sois la envidia del garito de los sábados al que vayáis...(*Un servidor se basa en su propia experiencia...Juas juas*).

Concluyendo ya, ***Dance Dance Revolution 2nd Mix*** es un simulador de baile bastante completo con el que gustosamente os podéis enganchar durante horas, eso sí...si vuestro cuerpo os lo aguanta...

GuiLe
edwarner@mixmail.com









METAL GEAR SOLID

Extraída del CD KONAMI LABEL THEME SONG COLLECTION
Tema "Ending" de Metal Gear Solid
Título: The Best is Yet to Come (Lo Mejor Está por Llegar)

LETRA ORIGINAL DEL JUEGO

An cuimhin leat an grá
Crá croí an ghrá
Níl anois ach ceol na h-oiche
Táim sioraí i ngrá
Leannáin le smál
Leannáin le smál
Lig Leis agus beidh leat
Lig Leis agus beidh grá

Cuimhne leat an t-am
Nuair a bhí tú sásta
An culmhne leat an t-am
Nuair a shí tú ag agráire

Tá an saol iontach
má chreideann tú ann
Tug aghaidh ar an saoi is sonas sioraí inár measc

Céard a tharla do na leathanta sin
Céard a tharla do na h-oícheanta sin
An cuimhin leat an t-am
Nuair a bhí tu faoi bhrón

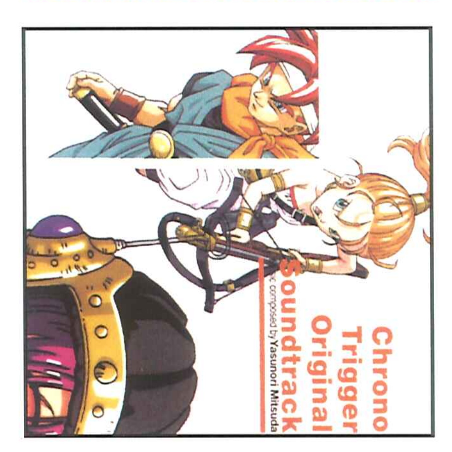
An cuimhin leat an t-am
Go siorái sileadh na ndeor
An ormsa nó orainne a bhí an locht

Ag mouthú caillte s'ar fán
Cén fáth an t-achrann is sileadh na ndeor
Tá áileacht sa saol
Má chuardaíonn tú é
Tá gliondar sa saol
Cuardaimís é

INTERPRETADA EN ESPAÑOL

¿Recuerdas el momento en el que las cosas pequeñas te hacían feliz?
¿Recuerdas el momento en el que las cosas simples te hacían sonreír?
La vida puede ser maravillosa si se lo permites.
La vida puede ser simple si lo pretendes.
¿Qué ha pasado con aquel día?
¿Qué ha pasado con aquella noche?
¿Recuerdas el momento en el que las cosas pequeñas te ponían triste?
¿Recuerdas el momento en el que las cosas simples te hacían llorar?
Soy solo yo o somos los dos
perdidos en este mundo
¿Por qué tenemos que herirnos mutuamente?
¿Por qué tenemos que dejar caer lágrimas?
La vida puede ser bella si lo intentas.
La vida puede ser divertida si lo intentamos.
Dime que no estoy sola.
Dime que no estamos solos en este mundo luchando contra el viento.
¿Recuerdas el momento en el que las cosas simples te hacían feliz?
¿Recuerdas el momento en el que las cosas pequeñas te hacían reir?
Sabes que la vida puede ser simple.
Sabes que la vida es simple.
Porque lo mejor en la vida está aún por llegar.
Porque... lo mejor está aún por llegar.

CHRONO TRIGGER ORIGINAL SOUNDTRACK



Nuevo CD que, lejos de lo que se anunció, contiene una recopilación de los mejores temas del ***Chrono Trigger*** de **SuperNES** junto a las decepcionantes novedades incluidas en **PSX**. Si no tienes la completa, pilla esta.

CHRONO CROSS ORIGINAL SOUNDTRACK



Bajo esta simple portada se encuentran 3 CDs magníficos en los que *Yasunori Mitsuda* nos hace pensar que su retiro es una de las mayores pérdidas que ha sufrido el mundo de los videojuegos. Esta BGM es totalmente indispensable.

NADIE

SE ATREVERÁ A DECIR QUE SABE MÁS QUE TÚ SOBRE

THE KING OF FIGHTERS

ANDY BOGARD
ATHENA ASAMIYA
BAOH
BENIMARU NIKAIDO
BILLY KANE
BLUE MARY
BRIAN BATTLER
CHIZURU YATA KAGURA
CHRIS
CLARK STEEL
CHANG KOEHAN
CHIN GENTSAI
CHOI BOUNGE
KISARAGI
GEESE HOWARD
GOENITZ
HEAVY D!
HEIDERN
IORI YAGAMI
JOE HIGASHI
JOON FON
K'
TODOH
KING
S
RCIA
ISTEIN
AKAZAKI
YAMAZAKI
U KUSANAGI
SIE KENSOU
SHERMIE
SHINGO YABUKI
TAKUMA SAKAZAKI
TERRY BOGARD
VICE
WHIP
WOLFGANG KRAUSER
YASHIRO NANAKASE
YUKI
YURI SAKAZAKI

DESPUÉS DE QUE TE HAYAS HECHO CON EL NUEVO NÚMERO EXTRAORDINARIO QUE EL EQUIPO DE

Loading
REVISTA INDEPENDIENTE DE PlayStation Y OTRAS VIDEOCONSOLAS

ESTÁ REALIZANDO SOBRE LA SAGA DE LUCHA MÁS JUGADA EN LOS SALONES DE TODO EL MUNDO...



CARD CAPTOR SAKURA

- ANIMETIC STORY GAME -

Arika entra con buen pie en el terreno de los juegos basados en series de anime, y lo hace ni más ni menos que adaptando a **Playstation** la serie más actual de las **Clamp**, ***Card Captor Sakura***. Después de más de 6 meses de retraso desde que se anunciase su salida para el 5 de agosto del pasado año, por fin podemos disfrutar ahora del juego más esperado de esta compañía (con permiso del ***Street Fighter EX2***).



Actualmente el manga sigue publicándose en Japón, concretamente en las páginas de la revista mensual Shojo Nakayoshi, de la prestigiosa editorial Kodansha. A estas alturas poco queda que no se haya dicho ya de la serie, pero haré una breve introducción. *Sakura Kinomoto* era una chica normal de 10 años hasta que un día al llegar a casa desde el colegio, comenzó a escuchar una serie de ruidos extraños en la biblioteca de su padre. Pronto descubrió que los ruidos provenían de un libro con las palabras THE CLOW inscritas en él. La noche anterior soñó con ese mismo libro y por eso le pareció extraño. *Sakura* abrió el libro y cogió la 1ª de las cartas, al pronunciar su nombre (el viento) se produjo un mini tornado en la habitación que dispersó todas las cartas fuera de la casa. Poco después hizo acto de presencia *Kerberos*, alias *Kero-Chan*, el cual (con su acento de Osaka) le revela a *Sakura* que él es el encargado de guardar las cartas, pero que mientras ella abría el libro él estaba durmiendo, con lo cual se "escaparon" del libro. Como las cartas deben volver al libro, *Kero-Chan* hace un pacto con *Sakura* para que le ayude y la convierte en *Card Captor*, dándole un bastón que contiene el poder para capturar a las cartas.



Esta introducción no tendría mucho sentido en estas páginas si no fuese porque el juego sigue el guión marcado por la serie, es decir, un capítulo de la serie equivale a una fase del juego, con lo cual podemos identificar perfectamente cada una de las fases con su correspondiente capítulo. Así, nuestra misión será guiar a *Sakura* para que logre su objetivo, ayudados en todo momento por *Kero-chan*.



Pero hablando del juego en sí, Card Captor Sakura es el primero de una serie de juegos que irá produciendo Arika bajo el nombre de *Animetic Story Game*, los cuales estarán basados en famosas





series de anime, aunque principalmente se dedicará esta serie a Card Captor, ya que el juego que ahora nos ocupa sólo llega hasta el capítulo 17, centrándose en la saga de las *Clow Cards*, con lo cual aún quedán bastantes capítulos como para tener juegos de *Sakura* para rato.
El juego está dividido en 2 CDs, esto no es debido a que sea muy largo, sino que la mayoría del espacio lo ocupan los videos y las voces, de los cuales hablo más adelante.

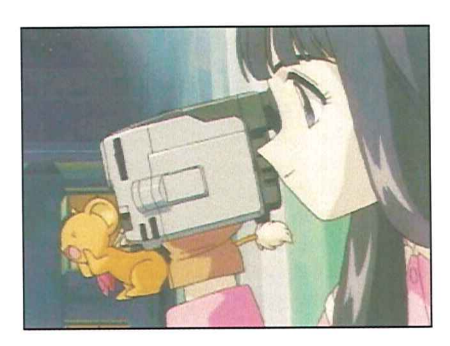
Si tuviésemos que encajar a este CCS dentro de algún género no sabríamos decir exactamente a cual pertenece, ya que mezcla elementos típicos de los *RPG* con las pruebas al estilo Bishi Bashi, aunque mucho menos divertidas y más fáciles.
La dificultad del juego es nula. Cualquiera se lo puede pasar con un mínimo esfuerzo ya que el desarrollo es lineal al 100%, lo único que tenemos que hacer es ir pulsando el botón e ir prestando atención a los diálogos (si es que sabes japonés) hasta que llegues a alguna zona para explorar o a alguna prueba. En el caso que te toque explorar, dispondrás de un espacio limitado para encontrar algún objeto determinado, como puede ser una llave o un libro; en estas fases seremos guiados por un mapa que nos indicará en cada momento la localización de dichos objetos. Normalmente después de una fase de exploración viene una prueba. Estas pruebas van desde apretar una dirección en un momento determinado, hasta la típica de buscar parejas de cartas. Es aquí en el único momento del juego en donde puedes perder la partida, o mejor dicho, la prueba. Todas las pruebas tendrán su representación en la serie animada cuando se produce un enfrentamiento con una *Clow Card,* así por ejemplo, y al igual que en la serie de animación, tendremos que medir nuestras fuerzas (y las del elefante que nos ayuda) en un "tira de la cuerda" contra *Power*, la carta que representa a la fuerza.

Por lo general la acción se desarrolla bajo un punto de vista isométrico en 2D, pudiendo contemplar unos gráficos detallados para los personajes (véase las múltiples caras que llega a poner *Sakura*, todas ellas reconocibles), aunque no tanto para los escenarios, lo cual no quiere decir que sean malos. La paleta gráfica de CCS usa colores vivos y llamativos (lo cual alegra la vista), muy típico de casi todos los juegos japoneses y al contrario de los americanos y europeos, que prefieren usar tonos oscuros en sus "producciones". Si has visto algún capítulo de la serie ya te puedes imaginar como es su banda sonora, porque es la misma, aparte de algún tema extra incluido para el juego. En cambio si no has tenido oportunidad de hacerlo, tan solo decir que cumple más que perfectamente con la ambientación que debe dar.
Y ahora llegamos a uno de los aspectos más destacados: todos los diálogos de CCS están hablados, (aunque también los puedes leer). Los encargados de poner voz a todos los personajes del juego son los *seiyuus* (dobladores japoneses) originales de la serie.

Si hay algo que no puede faltar en una buena adaptación de anime a consola son los videos, pues bien, Card Captor Sakura está repleto de ellos y saldrán en los momentos cruciales de la aventura, como por ejemplo cuando *Sakura* dispersa las cartas que estaban en el libro. También seremos obsequiados con un nuevo cinema cada vez que venzamos a una *Clow Card*. Entre todos los videos destaca el de la fabulosa intro, extraída directamente del *opening* del *anime*.



Una vez nos hayamos pasado el juego una nueva opción hará acto de presencia, es en esta nueva opción donde pasaremos más rato jugando. Pulsando en ella entraremos en un nuevo menú donde podremos repetir las pruebas del juego (esta vez cuesta un poco más completarlas) y así conseguir puntos que podremos canjear por ilustraciones del juego, bocetos de todos los personajes, músicas, monólogos hablados de *Sakura* (los mismos que aparecen cuando acabas un episodio), y por supuesto, los videos, *opening* y *ending* incluidos.



En resumen, CCS es un juego que no te costará nada pasártelo, su dificultad es más bien para chavales que ronden los 10 años. Es más, puede que te lo acabes enseguida. Pero es una gozada ver con que fidelidad han plasmado parte de la serie en un juego, casi sólo por oír hablar a *Sakura* cada dos por tres y por sus cinemas ya merece la pena. Si te consideras un buen *otaku* o te encanta la serie no puedes dejar escapar este juego.



Real Yagami
realyagami@yahoo.com

Todos conocemos a *Yoshitaka Amano* por ser el famoso ilustrador de la saga *Final Fantasy* del primer al sexto capítulo, pero aparte de estas ilustraciones, *Yoshitaka* también realizo las de *Vampire Hunter D* las que, según algunos, son las mejores ilustraciones de este artista. Pues bien, este mes le toca turno a este titulo *Vampire Hunter D* (no confundir con el *aníme* del juego de **Capcom** que comentamos en *Loading 5*.

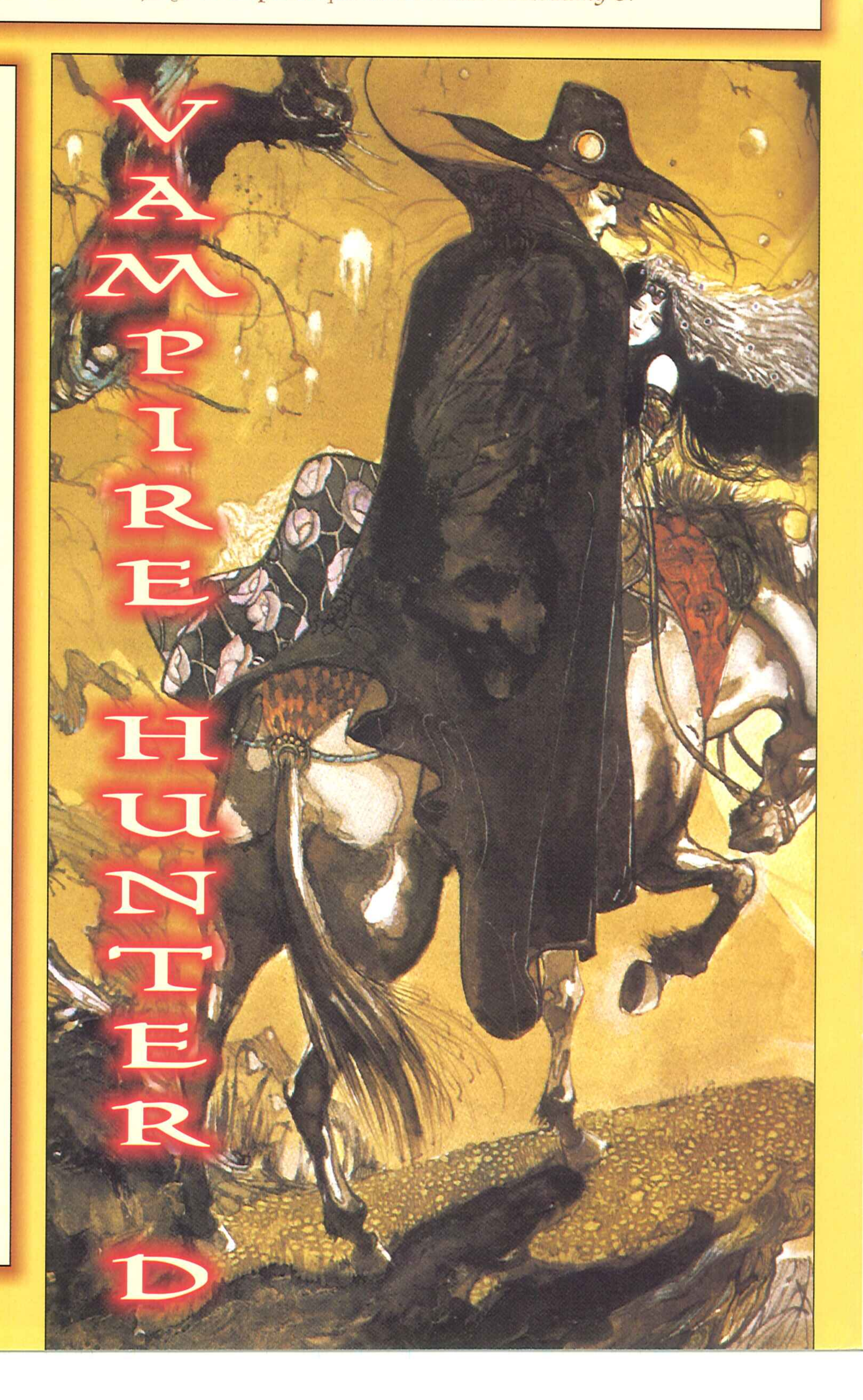
INTRODUCCION

Vampire Hunter D, no surgió (como muchos animes) de un manga, ***VHD*** esta basado en las novelas de *Hideyuki Kikuchi*, un famoso escritor japonés, en este aspecto puede parecer algo similar a lo ocurrido con ***Parasite Eve*** de **Square**, lo cierto es que ***VHD*** fue un intento de *Kikuchi* de probar un estilo nuevo otra forma de crear terror a partir de seres sobrenaturales tanto protagonistas como antagonistas. Os remito algunos detalles que *Kikuchi* comentó sobre su obra ***VHD:***

"D, surgió originalmente porque quería escribir una historia de terror. Basé mi historia en los cuentos mitológicos que suele contar la gente y en las películas de horror basadas en el Oeste (RALSE: De indios y vaqueros va la cosa...).
La idea principal era que un vampiro fuese el héroe en lugar del villano. Mi primera imagen de *D* fue un pistolero que aparecía en un vídeo de *Phil Collins,* en este vídeo *Phil* estaba vestido con las típicas ropas de pistolero pero también llevaba un casco de Samurai Japonés (*RALSE: ¡¡por favor que anti esteticooooo!!*), el fondo era un sol rojo quemando el cielo, por alguna razón en mi imaginación se dibujo un hombre con una espada de media luna y un sombrero, muy serio como un pistolero, pero cuando vi los dibujos de *Yoshitaka Amano* fue más allá de mis expectaciones."
"Centrándonos en la personalidad de *D*... el no es humano, pero tampoco vampiro, así que su personalidad cambia constantemente de uno a otro."

"Espero que todo el mundo disfrute mucho con esta historia."

- Hideyuki Kikuchi



EL VIDEOJUEGO

El juego para **PSX** salió en Japón el 9 de Diciembre del pasado año 1999 de la mano de **Victor Interactive Software**. Se trata de una aventura de accion-horror con tintes de aventura basada el la tercera novela de *Kikuchi*, oséase la misma de la que tratará la nueva película; el entorno es en 3D y nuestra misión es explorar un enorme castillo hasta encontrar a *Mayerlink*, un vampiro al que nos han encargado eliminar.

La historia del juego comienza con un vampiro llamado *Mayerlink* destruyendo una ciudad. Un noble de esta, *John Elbern* contrata a dos cazadores de vampiros, *D* y *Marcus 5* (una especie de casta de caza-vampiros) para rescatar a su hija *Charlotte* que piensa ha sido secuestrada y llevada al castillo Cheite durante la destrucción provocada por *Mayerlink;* más tarde se sabrá que *Charlotte* no ha sido secuestrada, sino que ha huido de un matrimonio forzado típico entre las familias nobles. Así comienza este ***VHD*** para **PSX**, os comento más...

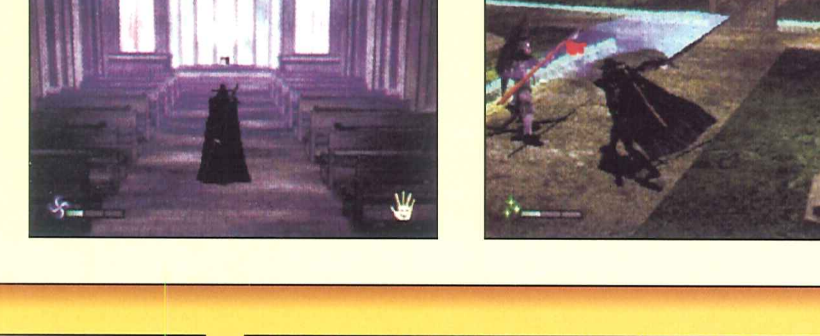
El personaje principal es (por supuesto) *D*, durante el juego el parásito de su mano nos dará consejos e incluso nos permitirá realizar poderosos conjuros y drenar vida de nuestros enemigos. También podrás (a lo largo del juego) controlar un personaje femenino llamado *Leila*. *Leila* es la más joven de los *Marcus 5*; estos cazavampiros son rivales de *D* y como digo también van a la caza de *Mayerlink*.

En ciertos puntos del juego, *D* y *Leila* se encontrarán para luchar contra enemigos realmente poderosos como *Mayerlink* en persona y otros adversarios como *Bengey* (un hombre-sombra) o *Macila* un licántropo lobo.

Gracias a *Edge* por algunos de los dibujos que acompañan este artículo y a *Kitten Eyes* por ese dibujo tan genial de *D*.

Ralse





NOVELAS JAPONESAS









LAS PRODUCCIONES DE ANIMACION



La película, basada en las novelas de *Kikuchi,* no tardó en aparecer en Japón debido al éxito de éstas; fue en 1986 de la mano de **Toho International** y por supuesto *Y.Amano* fue el encargado de las ilustraciones de los personajes y algunas escenas de la película.

VHD, puede resultar un poco antigua hoy en día (se nota sobre todo en el dibujo) pero os la recomiendo a todos, además **Manga Vídeo** la editó en España hace tiempo así que podréis conseguirla en español y todo (eso sí, a mí me costó pillarla...). Me dejo de rollos, la película es de las buenas, o sea de una calidad increíble, hay sangre para todos los gustos (se pasaron con esto, sí señor, pero cómo molaaa...) y el guión es increíble. La película tiene mucho aire Western, ranchos, caballos... armas de fuego y héroes haciéndose el chulo, pero en fin, os comento un poco el guión y así os hacéis una idea, comienzo dando una lista de personajes:

-D: Es el héroe de la historia, es un viajero que combate el mal allí donde lo encuentra, su pasado es misterioso y oscuro, mata a sus enemigos para olvidar su verdadera naturaleza. Porta una enorme espada a sus espaldas y habla siempre lo mínimo, se hace el duro, pero tiene un corazón de oro. Posee un parásito en una de sus manos que le habla y da consejos (a veces parece hasta más listo que el propio *D*).

-Conde Lee: El malo maloso, es uno de los primeros descendientes del conde *Dracula*, ha vivido más de un millón de años. Y... bueno para no aburrirse pues tomaba esposas humanas lo cual no soporta su hija *Ramika*.

-Doris Rumm: Es una chica de pueblo que vive junto a su hermano *Dan*. Ambos quedaron huérfanos al morir el padre de éstos (cazador de hombres-lobo) quedándose como únicos herederos de una granja. *Doris* es la chica más guapa del pueblo, lo que hace que *Greg* (el típico guaperas) no pare de acosarla, pero lo peor no es eso, lo peor es que el *Conde Lee* la ha elegido para ser su siguiente esposa.

-Ramika: La hija del *Conde Lee es orgullosa y caprichosa.* Está muy orgullosa de su linaje y haría cualquier cosa por mantener la pureza de sangre en su familia. Tiene constantes disputas con su padre debido a su mezcla de sangre con mujeres humanas, aunque desconoce que ella misma es una de esas mezclas.

-Dan Rumm: El hermano de *Doris* se queda ensimismado desde el primer momento que ve a *D*, le gustaría ser como él, así que lo imita y lo sigue a todas partes.

-Greg: Es el hijo del alcalde y el guaperas creído de la ciudad, se ha convencido a si mismo de que *Doris* debe ser suya a toda costa lo que al final le lleva a la muerte.

-Reiginsei: Es un siervo del *Conde* que está decidido a convertirse en miembro de la familia *Lee* cueste lo que cueste.

Éstos son básicamente los personajes de la película, la historia narra cómo en un futuro distante, demonios, mutantes y demás seres atormentan la vida de los seres humanos.

Uno de estos seres entra en la propiedad de *Doris*, y esta sale en su caza con su caballo, (aquí vienen algunas de las escenas mas impactantes de la película) finalmente *Doris* logra matar al monstruo desparramando sesos, sangre y vísceras por todo el suelo pero en la lucha también muere el caballo, de repente un lobo coge el caballo y huye con él (más sangreeee...) dejando a *Doris* en el suelo, de repente *Doris* escucha unas risas, es el *Conde Lee* el cual informa a ésta de que ha irrumpido en sus dominios y que se le debe un pago por tal osadía.

Así comienza ***VHD***, pero aun hay más...

A partir de aquí *D* es reclutado por *Doris* para protegerla del *Conde Lee* (ofreciendo a cambio cosas tan suculentas como por ejemplo "poder hacer con *Doris* todo aquello que desee"). Doris ha sido mordida por el Conde lo cual mantiene en secreto, sólo *D* y su hermano *Dan* lo saben, pero no tardara mucho tiempo hasta que *Greg* haga correr los rumores...
Los ciudadanos se asustan y recuerdan los estragos realizados por el conde tiempo atrás cuando una chica ,en similar



IMÁGENES DE LA NUEVA ADAPTACIÓN AL ANIME





situación a *Doris,* se resistió y el conde acabó con más de treinta pueblerinos, (y digo yo... ¿dónde estaban los *Belmont* cuando ocurrió esto?).

En la noche llegan los enviados del *Conde* para llevarse a *Doris*; son un joven, un hombre-lobo y una chica (Ramika) El joven lucha contra *D*, y descubre que éste es un Dampire (una mezcla entre humano y vampiro), *Ramika* viendo esto interrumpe la lucha y se prepara para pelear, un Dampire es un insulto a la casta vampírica y debe ser eliminado. *D* derrota a *Ramika* y la envía de vuelta a su castillo perdonándole la vida, cuando el *Conde Lee* se entera de que un Dampire ha derrotado a su hija y sus secuaces comienza a notar algo que no sentía desde hacía siglos, la emoción de que le pongan resistencia.

Al día siguiente *D* hace una incursión de reconocimiento en el castillo del *Conde*, allí lucha contra monstruos y cae en una trampa (de la cual le avisa el parásito de su mano) siendo forzado a un combate en vísperas de la muerte del cual sale victorioso, después de esto luchará contra tres terribles *Lamias* (mujeres serpiente... salían en los FF antiguos) en otro combate épico. Mientras, las hordas del *Conde* atacan la granja de *Doris* y se llevan a ésta al castillo. Una vez allí la llevan ante el *Conde*, que le muestra la imagen de *D* siendo masacrado por las *Lamias* y *Doris* pasa la noche en el castillo ya sin esperanzas. *D* mata a las *Lamias*. *Ramika* encolerizada entra en la habitación donde duerme *Doris* y saca una daga con la que intenta matarla, en ese momento entra *D* en la habitación tira a *Ramika* al suelo y huye con *Doris* en brazos, machacando esbirros del *Conde* a su paso. Al final logra llegar a casa de *Doris*.

Al día siguiente el pánico se adueña de la ciudad, la carroza del *Conde* está detenida enfrente del hotel (en estas escenas -si estáis atentos- podréis ver a *Kenshiro* de **Hokuto no ken** y a *Kei* de **Dirty pair**). Un mensajero del *Conde* entrega un paquete a *Reiginsei* (uno de los pardillos derrotados anteriormente) es una lámpara con la cual podrá derrotar a *D*.

Reiginsei rapta a *Dan* y forzando así a *D* a luchar... en esa batalla *Reiginsei* logra huir, la lampara era falsa, le habían tendido una trampa. Más tarde gente del pueblo se transforman es monstruos y capturan a *Doris*, aparece *Greg,* que posee la auténtica lampara para acabar con *D*. *Greg* intenta matar a *Ramika* usando la lampara pero *Doris* lo impide, en ese momento llegan *D* y *Dan.*

Ya en la casa de *Doris* ésta incita a *D* a que ambos se marchen, se casen y tengan una vida feliz, pero *D* rehusa.

Greg muere a manos de *Reiginsei*, después este lucha contra *D* esta vez con la auténtica lampara y *D* cae muerto, *Reiginsei* secciona la mano "parásita" de *D* y la arroja lejos. *Doris* y *Dan* son llevados al castillo donde la primera es preparada para su boda.

Ramika descubre allí que su madre era una humana corriente y queda destrozada, por su parte *Reiginsei* muere a manos del *Conde.* Mientras, el parásito resucita a *D*, que llega al castillo justo a tiempo y lucha contra el *Conde (en una de las lucha más geniales de la película)* derrotándolo, ahí se descubre que *D* en verdad es el hijo de *Dracula*, el castillo se desmorona y al final *D* (al igual que en un western) se aleja con su caballo dejando a *Doris* enamorada perdida.

Para finalizar decir que se está creando una segunda película de ***VHD*** basada en la tercera saga de la novela de Kikuchi, el director de esta será *Yoshiaki Kawajiri* (Ninja Scroll, Wicked City...) y seguirá con los diseños de *Y.Amano* que tanto gustaron a *Kikuchi*, aunque esta vez los diseños están más al día, sin duda será una gran película.

Ralse
ralse@es.dreamcast.com
ralse@ozu.es











EN EL TINTERO

JUEGOS NUEVOS QUE HAN SALIDO Y AÚN NO HAN CAÍDO EN NUESTRAS MANOS

CLICK MANGA · DINAMIC ROBOTS



CRASH BANDICOOT RACING



MONSTER PUNISH



NEORUDE



TV KAMISHIBAI VOL.1



DOKO DEMO ISSYO



LAND MAKER



DAIKOUKAIJIDAI IV PORTO ESTADO



BOKUJIOUKEIEITEKI BOARD GAME · UMAPOLI



EN EL TINTERO

LOVE & DESTROY



SL DE IKOU! II



CROSS ROMANCE



DIGIMON WORLD



PANZER FRONT



GUNPEY



KIGANJO



SOUMATOU



PERPETUAL BLUE



EN EL TINTERO

JUEGOS NUEVOS QUE HAN SALIDO Y AÚN NO HAN CAÍDO EN NUESTRAS MANOS

PUYO PUYO 4 CAR-KUN TO ISSHO



JET DE GO!



SUPER ROBOT TAISEN EX



SPECTRAL BLADE



DIRT CHAMP



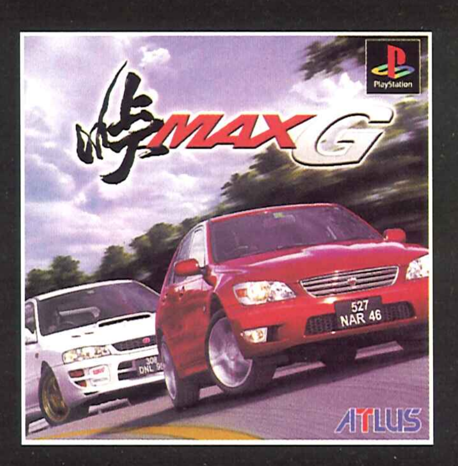
SUPER ROBOT TAISEN 3



REVOLT



TOUGE MAX G



HUMIHARAKAWASE · SYUN



EN EL TINTERO

NANIWA WANGAN BATTLE



CHO-NAZO-OH



KAKUGEYARO - FIGHTING GAME CREATOR



MOBILE SUIT GUNDAM · GIHREN´S GREED



POPOLOCROIS II



NEUES



MAHJONG YOUCHIEN TAMAGO-GUMI R



RESCUE SHOT

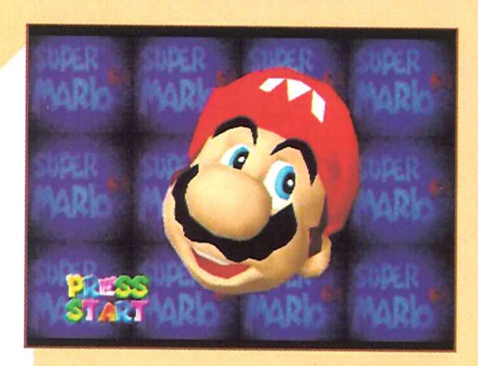


KARANKORONGAKUEN



SECCIÓN EMULADORES

ULTRAHLE - THE NINTENDO64 EMULATOR



La credulidad con la que la gente piensa que cualquier sistema puede ser emulado rápida y fácilmente es increíble. Cada día en el canal *#emuladores* de *irc-hispano* aparecen montones de chavales preguntando por el emulador de **Dreamcast** (tantos que hasta se hace pesado) y muchos aseguran que funciona incluso sin probarlo.

El emulador de **Nintendo 64** llegó a ser el mismo perro con distinto collar. Cada día preguntaban por él, y la gente respondía *"no, eso no existe, y no existirá en mucho tiempo"*. Pero un día los que pensábamos eso nos tuvimos que callar. Sin ni tan solo un murmullo, sin previo aviso el emulador de **Nintendo 64 *UltraHLE*** hizo su aparición, y lo mejor es ¡que funcionaba! Lo que otros intentaban conseguir con penosos resultados anunciándolo a bombo y platillo, lo había conseguido un emulador totalmente desconocido hasta la fecha.

Los primeros juegos que tuvieron posibilidades de jugarse en dicho emulador fueron tales como ***Mario Bros 64***, o el novísimo ***Zelda 64***, y podíamos movernos en sus mundos 3D con casi total perfección (solo unos pequeños saltos en el sonido), y gracias a las altísimas resoluciones de las tarjetas de vídeo de última generación, a una calidad de imagen superior a la de la propia **Nintendo 64**.

Los requerimientos mínimos del emulador eran un **Pentium 300** con tarjeta de vídeo **3DFX** (**Voodoo 2** o **Banshee**) y algunos megas libres en tu disco duro para las *roms*. Aunque al principio **UltraHLE** estaba diseñado para tarjetas **3DFX**, gracias a los *glide warpper* (algo así como un emulador del chip **3DFX**) se consiguió que funcionara con tarjetas de vídeo de similares prestaciones de las **Voodoo 2** y **Banshee** del momento.

UltraHLE fue un gran emulador, pero duró poco, pues al día siguiente de lanzarlo, sus programadores anunciaron que esa sería la primera y última versión. El motivo era el saqueo que estaban sufriendo las *webs* de *roms* de **Nintendo 64,** y la firme intención de no querer perjudicar a *"la gran N"*. De este modo nos tenemos que conformar con los cientos de parches que aparecen hasta nuestros días con la esperanza de que algún día otro emulador consiga incluso superar esta proeza de la programación. Sin embargo, hasta el día de hoy eso no fue posible, y lamentablemente, aunque un gran emulador, se puede decir que pocos juegos funcionan en él, y menos perfectamente.

Pero estas Navidades parecían ser las fechas señaladas, fechas en las que se tenían previstas muchas de las nuevas versiones de emuladores y la aparición de otros tantos. Y como no, uno de ellos es el ansiado **UltraHLE**. Si, pues uno de sus dos programadores ha decidido avanzar el proyecto por su cuenta, y esta vez con opción para *D3D, glide,* y mejoras, muchas mejoras. Lamentablemente todo fue un falso rumor que fue lanzado y desmentido pocos días antes de la fecha. Actualmente **UltraHLE** no tiene fecha de lanzamiento fijada pero viendo el movimiento de la *web* de los últimos días no seria de extrañar que dentro de poco (incluso cuando estas líneas sean leídas por vosotros) ya esté en la red.

La forma de hacerlo funcionar no tiene la mayor complicación, se ejecuta el *ultrahle.exe* y se accede al menú fácilmente configurable donde se puede aumentar la resolución, redefinir teclas y demás chulerías de la técnica. Para usar una *rom* solo tienes que acceder a *"load rom"* y... eso es todo.

Los problemas con los que te puedes encontrar en la actualidad pueden ser varios. El primero es que no tengas una **3DFX** o que esta sea de posterior lanzamiento que el emulador (***Vodoo 3***) con lo cual no funciona. Si quieres ahorrarte muchos quebraderos de cabeza te sugiero que uses el **UltraHLE** francés, es decir, el emulador con todos los parches existentes hasta el momento, y que puedes utilizar con un menú muy majo. El problema es que esta en francés, y si no se te da bien el idioma como a mí... aunque para eso existe el parche para traducirlo al ingles **^_^**.

El otro problema que se suele encontrar es que muchas *roms* no funcionan. Para corregir en todo lo posible esto (no se arregla en 100%, pero en mucho) el *"ultra.ini"* es la solución. Con el podrás hacer que el ***Zelda 64*** no te de el mensaje de que no hay *control pad*, los gráficos mejoren en el ***Golden Eye***, y que muchos otros juegos funcionen.

De todos modos, y si aun así tienes problemas para hacerlo funcionar y tienes suficiente paciencia, el nuevo **UltraHLE** funcionará perfectamente sin parches ni nada, será compatible con todas las tarjetas aceleradoras vía **3DFX** y **D3D** y muchas mas *roms* se verán en funcionamiento (o eso se dice). Pero no hagáis abuso de ello, y sobre todo no poseáis la *rom* sin tener el juego original, que el pirateo esta prohibido **^_^**.

Mangafan
mangafan@teleline.es



Estas pantallas pertenecen a la próxima versión de Ultrahle, aún no aparecida.



Frikilandia

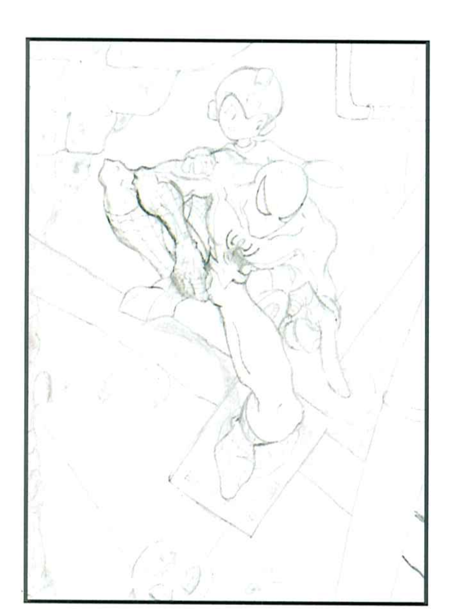
El paraíso de quienes realmente lo viven...

SECCIÓN DE CORREO - DIBUJOS DE LOS LECTORES - PENSAMIENTOS OTAKUS

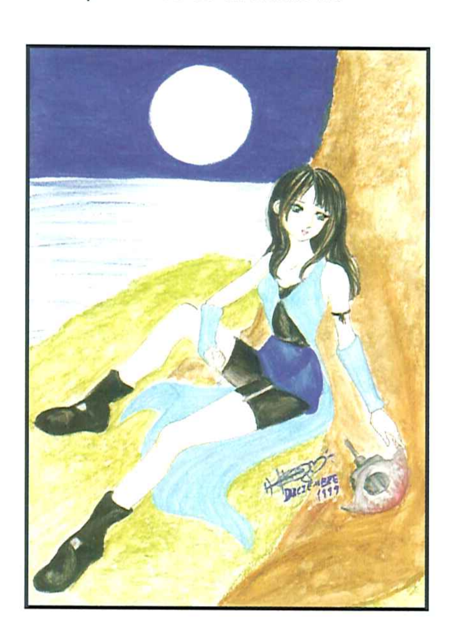
Este mes ha sido gratificante comprobar que os habéis animado a enviar una buena cantidad de dibujos. Y menos mal, pues resulta muy triste abrir una carta sin esa ilustración rotulada y coloreada por auténticos aficionados de los videojuegos. Desde aquí os animamos a que no ceséis de dibujar a vuestros personajes favoritos, pues gusta mucho ver como le dais vuestro toque personal a los héroes de la pantalla. En cuanto a vuestras sugerencias, sabed que no son en vano pues está previsto cumplir las más importantes o al menos las más solicitadas, y si no ya veréis ^_^. Pues bien, tras extraer el mensual puñadito me limitaré a responder, si no a todas, a las preguntas más oportunas. Así pues, comenzamos.

César Valladares Fernández, de León, nos manda un dibujo parodiando el ***SNK VS Capcom*** y nos da las gracias por ponerle uno de sus dibujos en el número 4, pues le hizo mucha ilusión, y se queja de la decisión de quitar la sección de imágenes del CD, expresando una severa disconformidad alegando la idea de que las imágenes deleitan más que las músicas de videojuegos . Dice que a muchos no les gusta la música de los videojuegos y otros no quieren CDs llenos de juegos que pongan los dientes largos y que por tanto nos lo pensemos dos veces. Pregunta si estará bien el ***Godzilla*** de **Dreamcast** y pide que se publique su dirección otra vez, pero esta vez especificando que los que le escriban sea gente rayada con ***KOF***, ***Garou Densetsu*** y ***Samurai Spirits***.
Bueno **César**, nos consta que eres un gran seguidor de **Loading** y que no será la última vez que nos tropecemos con alguna de tus cartas que molan cantidad por los excelentes dibujos, con ingenio y estilo propio. Empezaré diciéndote que el ***KOF´99*** al que haces referencia es la versión de **Dreamcast**. En la cuestión CDs yo creo que si no te ha leído el **Mr** antes por carta lo hará desde aquí y le darás que pensar. Creo que sus decisiones son apropiadas, pero si viera que un número importante de lectores os preocupáis por la carencia de imágenes, supongo que se vería obligado a hacer alguna rectificación ya que en el mundo comercial el cliente siempre tiene la razón. En lo referente a las músicas, yo creo que son muchos los que piensan que cuanto más haya mejor, pues se de un buen número que las tienen como música de fondo y te aseguro que unas buenas y melodiosas notas les gusta a todo el mundo. Esto se hace ver por ejemplo en las madres cuando escuchan la sintonía final del ***Final Fantasy VIII*** y el ***Metal Gear Solid*** pues más de un adulto no aficionado se queda atónito cuando una preciosa canción pertenece a un videojuego. Los videos como bien expones en tu escrito dejan los dientes largos. ¡Pues mejor, así comprueban que el juego parece merecer la pena!.
Pasando a lo que mencionas sobre el ***Godzilla*** pues parecerá bueno a los que no estén acostumbrados a la tecnología de los 128 bits, pero si lo comparamos con otros juegos de la **Dreamcast** ya no llamará tanto la atención porque los va a haber mucho mejores y como bien has pensado será un mero producto que aproveche el filón del clásico reptil gigante.
Ponemos tu dirección para que te carteen esos "flipados" de juegos de **SNK** que tanto quieres:

Cesar Valladares Fernádez
C/ Moisés de León Nº37 6ºC
24006 LEÓN



Dibujo de M. Ignacio Platero Márquez (Málaga)



Dibujo de Mai Shiranui (Cádiz)

ICECAP, de Valencia, nos envía un hermoso dibujo rotulado y coloreado a través del ordenador en donde se puede contemplar con agrado a una *Aerith* que aparentemente se dispone a abrazar y a besar a un *Cloud* embobado por su belleza. La verdad es que colorear con el ordenador tiene sus ventajas pues no corres el peligro de salirte de la línea al hacerlo y el acabado llega a quedar más limpio y reluciente. No por el hecho de no estar coloreado a mano hay que restarle mérito; se nota que está currado y que el diseño es propiamente original, ¿o no?.

M. Ignacio Platero Márquez, de Málaga, empieza preguntando acerca de los emuladores, roms y demás cosas por el estilo. Nos envía unos magníficos dibujos a lápiz de *Megaman* y *Spiderman* diciéndonos en su carta que son sus héroes favoritos y que está muy contento de que curiosamente puedan combatir codo con codo o en contra en

CORREO Línea directa con 4 mataos que se supone que lo saben todo...

el juego de ***Mavel VS Capcom***. A menudo los dibuja juntos y le hace mucha gracia. Nos aconseja que en las utilidades del CD incluyamos el ***Wingroove*** de *H.Nakayama* ya que con el mismo los midis suenan mejor que con el común potenciador de **Yamaha**. Termina dando la enhorabuena por el reportaje del ***Castlevania*** ya que le parece insuperable y espera que publiquemos el esperadísimo especial de ***KOF***.

Bueno, veo que te gustan los emuladores de las consolas de CD. Para nada voy a empezar a expandirme en ello ya que somos una revista de consolas vigentes en el mercado, pero los buenos nostálgicos gustamos de echar mano a los emuladores como una mero vistazo al pasado. Existir emuladores de consolas de CD si existen, y emular si emulan, pero no todos gustan de reproducir roms comerciales o en lo sucesivo cargar un juego a través del propio CD. Veo que te interesas por las consolas de CD de **SEGA** y te puedo decir que actualmente no vas a tener grandes posibilidades de jugar a un CD de una consola **SEGA** en tu **PC**, pero tranqui que todo llega a su debido tiempo. Si tanto te ilusiona jugar al CD del ***Castlevania*** de la **PC Engine** existe más de un emulador, como el ***Hugo***, que te dará esa satisfacción. También puedes reproducir el juego haciendo una imagen del CD en el disco duro con cualquier programa que sea del estilo al ***Virtual CD***. Sea como sea jugar a ese ***Castlevania*** merece la pena. Preguntas por la existencia de unos archivitos que traducen las roms del japonés al inglés, y es cierto pero no solo al inglés, también al castellano en un alto porcentaje. Donde se suele ver más esto es en los *RPG* pero nos pides que incluyamos estas aplicaciones en futuros CDs de **Loading** y ya te digo de antemano sin previa consulta que no es posible. Estas cosas aunque queden desfasadas no llegan a encajar en el marco legal pero no tendrás problemas en encontrarlas a través de los enlaces de las páginas de emuladores por todos conocidas. En cuanto al especial de ***KOF*** creo que nunca lo has tenido tan cerca.

Miguel García Sancho, de Barcelona, nos envía un espectacular dibujo de estilo extraño y con una buena coloración en la que se aprecia a un samurai matando a un demonio. La verdad es que dibujos tan chulos no se ven todos los días. Pregunta si cuando mecanografiamos : ^_^ ^o^ v_v ¿son caras o símbolos raros? Bueno supongo que alguna vez tenía que ser la primera ocasión en que nos hicieran una pregunta de ese estilo. A ver. Pues sí señorito, tú lo has dicho, son caras. La primera es de satisfacción, la segunda de asombro y la tercera de preocupación. Yo creo que se nota ¿o no?.

Mai Shiranui de Cádiz nos agradece que le publicásemos el dibujo de *Tifa* y prueba a mandar uno de *Rinoa* para ver si se lo acabamos poniendo. Nos cuenta



Dibujo de ICECAP (Valencia)



Dibujo de M. Ignacio Platero Márquez (Málaga)



Dibujo de Miguel Garcia Sancho (Barcelona)



Dibujo de M. Ignacio Platero Márquez (Málaga)



Dibujo de Miguel Sanchez Sanchez (valencia)



Línea directa con 4 mataos que se supone que lo saben todo... CORREO

que lo que más le ha viciado últimamente ha sido el ***Dracula X***, el ***Guitar Freaks*** y el ***Final Fantasy VII*** Y ***VIII***. En carnaval va a ir disfrazada de *Rinoa* y espera que le reconozca alguien el disfraz, pues el año anterior no tuvo mucha suerte con el de *Tifa* dada la incultura en videojuegos de la zona. Nos manda dos excelentísimos dibujos de creación propia, uno es de *Rinoa* sentada junto al mar en una noche el que la luna llena ilumina la tranquila superficie, y el otro es de inspiración vampírica, pues se considera una apasionada de esta raza de las tinieblas. **Mai** tu enorme sobre invitaba a ser abierto, y dado el atractivo contenido del mismo era casi irresistible omitirlo así que te citamos de nuevo, de mandar cartas tan llamativas y divertidas de ilustrada escritura vas a asegurar un puesto entre las personas más conocidillas de frikilandia. La próxima vez seré más objetivo, aunque los sobres grandes invitan más a ser abiertos y a contener dibujos más cuidados. En lo sucesivo no debe influir, pues chico o grande las cartas tienen el mismo derecho de ser seleccionadas al azar. Desde aquí te animo a que tengas la suerte de salir de nuevo en el futuro.

Jorge Manzanera Gutierrez de Murcia nos envía dos dibujos y nos reclama que pongamos su dirección en la revista. Pregunta si saldrá algún juego de ***Pokémon*** para **PSX**.
Pues muy curiosa esa historieta que has dibujado sobre los que nunca tendrán **PlayStation**. El fenómeno ***Pokémon*** tiene un tanto chungo llegar rápidamente a la máquina de **Sony** ya que *Pikachín* es por el momento un bichillo muy de la gran **N**, pero no descartemos posibilidades pues cosas raras se ven, como pueda ser ver corretear a *Sonic* por una **NeoGeo Pocket**. Ya que tienes tantas ganas de cartearte pongo a continuación tu dirección:

Jorge Manzanera Gutierrez
CTRA/ La Alberca El Palmar Nº6
La Alberca 30150 MURCIA

David Espinosa Suárez de Valladolid nos manifiesta una buena opinión al escribir que informamos sobre cosas que dejan la boca abierta y dan mucha envidia, pues se tratan juegos que no se distribuyen fuera de Japón y que gustan mucho. Pregunta si existe alguna posibilidad de que llegue el ***Final Fantasy Antology*** a España aunque sea en Inglés. Al igual que muchos, dice que el dossier del ***Castlevania*** del número 4 le encantó y pide que incluyamos posters entre nuestras páginas. Busca gente aficionada al ***Castlevania*** y al ***Final Fantasy*** para cartearse. Nos envía un bonito dibujo de *Zell* del ***FFVIII*** para que se lo pongamos.
Mira **David**, la posibilidad que tienes de conseguir el ***Final Fantasy Antology*** en Inglés, es que te pidas de importación el americano como todo el mundo. Que más da si de todos modos no lo exigías en castellano. El comentar cosas que no llegarán a nuestro país y algunas que ni saldrán de Oriente es una de las características que más nos diferencian del resto de publicaciones del sector pues ya son muchas las que marean la misma tortilla. Se que se sufre con el no poder disfrutar de muchos juegos pero siempre existen las tiendas de importación. Quien algo quiere, algo le cuesta. Pongo tu dirección:

David Espinosa Palacín
C/ Eusebio Gonzalez Suárez Nº 26 5ºA
C.P 47014 VALLADOLID

Joaquín López Lorca de Murcia se decidió por **Loading** por ser una revista diferente y porque realmente se nota que somos aficionados a los videojuegos y que damos nuestra opinión personal sin puntuaciones ni presiones alguna. Le gusta que hablemos de un mercado tan poco conocido como el japonés pero sin olvidar el americano y el europeo. El CD le parece muy bueno y completo, le gustan los videos porque gracias a ellos ve las imágenes en movimiento y eso se agradece. A continuación plantea 3 preguntas:
1-¿Debería comprar el ***FFVIII*** de **Play** o aprovechar su tarjeta aceleradora 3D (**Riva TNT 2**) y adquirir la versión de **PC**?
2-¿Por qué no comentamos algún juego de **PC** como el ***Silver***? (Que conste que no quiere que **Loading** se convierta en una revista de PC).
3-¿Porqué no ponemos una galería de imágenes del ***FFVIII***?
Nos place saber que seamos de tu agrado. En cuanto a tus cuestiones planteadas decirte que aunque en el ***Final Fantasy VII*** no era aconsejable, esta vez si te recomiendo la versión **PC** de ***Final Fantasy VIII*** ya que no es una simple copia del mismo. Los programadores han querido aprovechar las capacidades técnicas de las aceleradoras de hoy en día. Los videos y decorados pre-renderizados de fondo suelen verse mejor en **PSX**, en cambio en los ordenadores todo lo que sea tiempo real lo ofrecen mucho mejor que la consola (con aceleradora claro está). El kit de la cuestión radica en que los personajes del ***FFVIII*** son muy grandes y se ven muy pixelados en consola. En el de **PC** ya se aprecian vistosos detalles en la anatomía de los personajes como las manos, rostro vestimenta y demás. En el ***VII*** el potencial de la **Play** cumplía muy bien

Dibujo de Benelo "The Cat" (Las Palmas G.C.)



Dibujo de M. Ignacio Platero Márquez (Málaga)

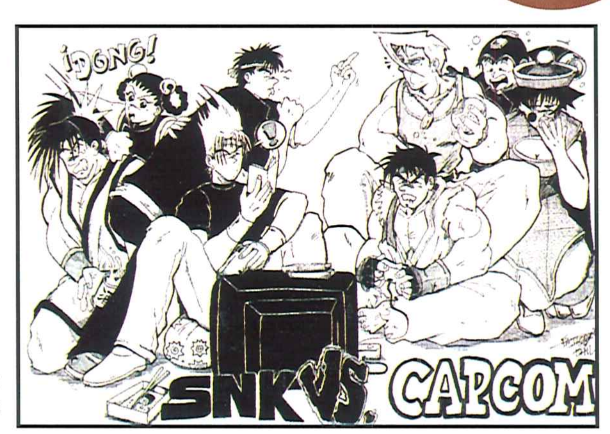
CORREO

Línea directa con 4 mataos que se supone que lo saben todo...

pero en esta ocasión le ha costado más aproximarse a un diseño original muy superior al de la anterior entrega. El ***FFVIII*** en la play es muy bueno pero una aceleradora hoy día te puede dar una aproximación de lo que sería reproducir el mismo juego en una consola de nueva generación como la **Dreamcast**. Es obvio que el tiempo no pasa en balde y la **PlayStation** ha dado todo lo que podía dar de sí con juegos como el ***Metal Gear Solid***, y os puedo asegurar que ha dado mucho más de lo que tenía previsto y todavía colea que da gusto. Pero conforme acaba el siglo a finales de este año, **PlayStation** se va acercando a la muerte más digna que haya tenido una consola jamás.
El ***Silver*** es muy buen juego, su inspiración por el ***Final Fantasy VII*** fue tal que se empezó a programar teniendo como meta superar al mismo. Pero todos sabemos que **Square** dejó el listón bastante alto y que los japoneses han sido por mucho tiempo los mejores programadores del mundo y tienen en mente seguir siéndolo por mucho tiempo. Pero he de reconocer que los trabajos de los ingleses y los franceses son más que admirables (a los americanos salvando algunas como Lucas Arts, les falta gancho) y esperaos a que los españoles distribuyamos internacionalmente el ***Blade***. Lo visto durante estos años de trabajo hace pensar que no va a haber sucedáneo de ***Tomb Raider*** que se le resista.
¿Quieres imágenes en el CD? Pues me parece que como *MrKarate* no restablezca la sección de imágenes en el CD la cosita está mala. Tal vez en un extra que haga referencia a lo que pides, no obstante yo se lo comentaré.

Bueno chicos que pronto se me ha acabado el espacio esta vez. Me he quedado con una cuantas cartas en la mano y quiero meterlas V_V

Endimion
endimion@bbvnet.com



Dibujo de Cesar Valladares (León)



Dibujo de Laura Pérez (Zaragoza)



Dibujo de David Espinosa Palacín (Valladolid)

MAQUETA DEL MES



Figura original de Vanessa Faraldos basada en Mai Shiranui. Hecha de plastilina.



Dibujo de ICECUP (Valencia)

¡Suscríbete!

Suscríbete por teléfono en el (93) 477 02 50

A la Revista Independiente de PlayStation y Consolas que esperabas...

20%

de descuento sobre el precio de portada

Ahora tú eliges...



Con CD-ROM

*CDROM para ordenadores compatibles PC no utilizable en consolas

... o Sin CD

☑ Sí, deseo suscribirme a LOADING-CD durante un año a partir del Nº........... por el precio de 7.632 ptas., Ahorrando un 20% sobre el precio de portada

NOMBRE Y APELLIDOS...

DIRECCIÓN .....

CIUDAD .... C.P. ..

PROVINCIA .....

EDAD .. .. TELÉFONO .....

FORMA DE PAGO

- ☐ Contra reembolso (+350 ptas. de gastos de envío en el primer número)
- ☐ Talón nominativo a favor de ARES Informática, S.L. por importe de 7.632 ptas.
- ☐ Tarjeta VISA/AMEX/MASTER CARD

Número. ....

Fecha de caducidad de la tarjeta ...

Titular de la tarjeta ....

Firma:

☑ Sí, deseo suscribirme a LOADING durante un año a partir del Nº........... por el precio de 3.792 ptas., Ahorrando un 20% sobre el precio de portada

NOMBRE Y APELLIDOS...

DIRECCIÓN .....

CIUDAD .... C.P. ..

PROVINCIA .....

EDAD .. .. TELÉFONO .....

FORMA DE PAGO

- ☐ Contra reembolso (+350 ptas. de gastos de envío en el primer número)
- ☐ Talón nominativo a favor de ARES Informática, S.L. por importe de 3.792 ptas.
- ☐ Tarjeta VISA/AMEX/MASTER CARD

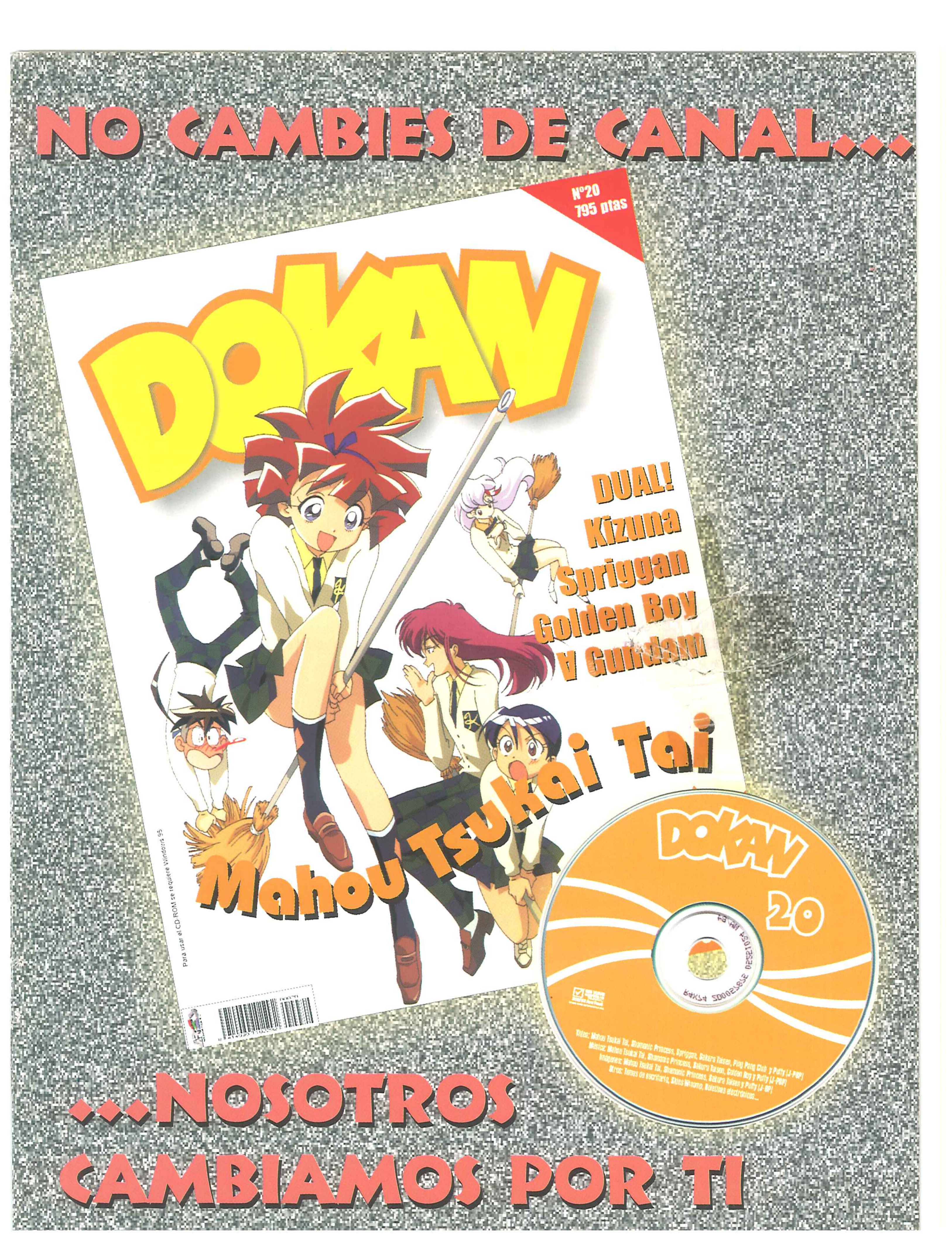
Número. ....

Fecha de caducidad de la tarjeta ...

Titular de la tarjeta ....

Firma:

Enviar el cupón por correo o por Fax a: ARES Informática, Avda. Mare de Deu de Montserrat, 2 08970 Sant J...



NO CAMBIES DE CANAL...
Nº20
795 ptas
DOKAN
DUAL!
Kizuna
Spriggan
Golden Boy
∀ Gundam
Mahou Tsukai Tai
Para usar el CD ROM se requiere Windows 95
DOKAN
20
Vídeo: Mahou Tsukai Tai, Shamanic Princess, Spriggan, Sakura Taisen, Ping Pong Club y Puffy (J-POP)
Música: Mahou Tsukai Tai, Shamanic Princess, Sakura Taisen, Golden Boy y Puffy (J-POP)
Imágenes: Mahou Tsukai Tai, Shamanic Princess, Sakura Taisen y Puffy (J-POP)
Otros: Temas de escritorio, Skins Winamp, Boletines electrónicos...
...NOSOTROS
CAMBIAMOS POR TI

YA A LA VENTA!!!

"AHORA TUS SUEÑOS CON LAS HEROINAS DE LOS VIDEOJUEGOS SE DAN FORMA EN UNA REVISTA DEDICADA INTEGRAMENTE A LA PARODIA ERÓTICA."

